JULIJ 2005 41 1.450 SIT

VSE, KAR VAŠ PC POTREBUJE

PC Format

DVD IZDAJA

ISSN 1580-8203

JULIJ 2005 / 41 / 1.450 SIT

PODVOJITE VAŠO MOČ V 3D...

ATI CROSSFIRE

Preizkusili smo ATI-jev odgovor na nVidiin SLI. Opis na treh straneh!

BREZPLAČEN POSTER + NAKUPOVALNI VODIČ

grand theft auto San Andreas

Opisali smo igro, ki ste jo letos najbolj pričakovali

ALI STE PRIPRAVLJENI NA...

LONGHORN

V kremplje smo dobili Microsoftov operacijski sistem nove generacije

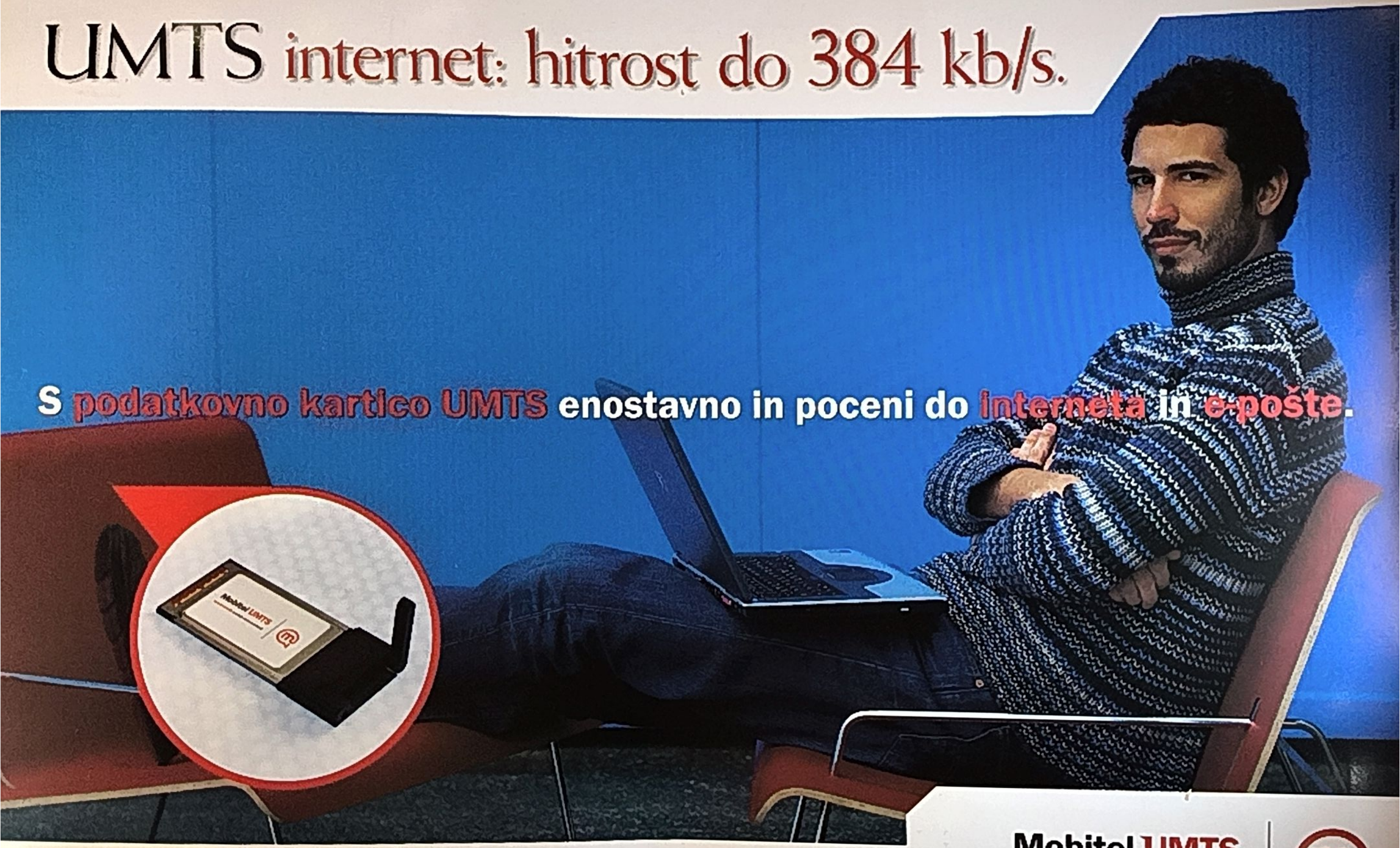
21 STRANI VODIČEV Delavnice in nasveti

29 OPISOV IN NAPOVEDI VROČIH IGER

IGRALNE PALICE
PRIMERJALNI TEST NAJNOVEJŠIH IGRALNIH PALIC NA TREH STRANEH

DIGITALNI FOTOAPARATI
10 STRANI IN 21 FOTOAPARATOV ZA DOMAČO RABO V NOVEM SUPERTESTU

UMTS internet: hitrost do 384 kb/s.



Informacije na brezplačnih številkah:
naročniki Mobitel GSM/UMTS: 031/041/051 700 700,
Mobiluporabniki: 031/041/051 121, ostali: 080 70 70.
www.mobitel.si

Mobitel UMTS

Nova generacija mobilnih telekomunikacij

Leadtek®

Slikovna komunikacija

Celostne grafične rešitve

Leadtek omogoča realno-časovno in multimedijsko komunikacijo.
Ponujamo popolne VGA in Multi-Medijske rešitve za obogatitev vašega življenja.

MyVIVO

NOVO

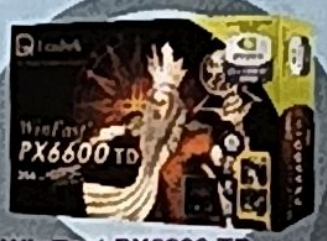
WinFast PX7800 GTX TDH

- nVidia GeForce 7800GTX GPU
- 256MB/256 bit, high speed DDR3 pomnilnik
- Podpira 2x DVI in TV izhod
- Podpira Microsoft DirectX 9.0c
- OpenGL 1.5

WinFast Duo PX 6600GT TDH

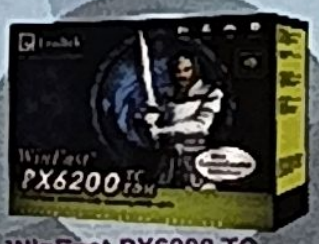
- nVidia GeForce 6600GT GPU x 2
- 256MB/256 bit, high speed DDR3 pomnilnik
- Podpira 2x DVI in TV izhod
- Podpira Microsoft DirectX 9.0c
- OpenGL 1.5

NOVO



WinFast PX6600 TD

- nVidia GeForce 6600 GPU
- 256MB/128 bit, high speed DDR pomnilnik
- Podpira D-Sub, DVI in TV izhod
- Podpira Microsoft DirectX 9.0c
- OpenGL 1.5



WinFast PX6200 TC

- nVidia GeForce 6200 GPU
- 64MB/64 bit, high speed DDR pomnilnik
- Podpira DVI in TV izhod (z DVI - D-Sub konektorjem)
- Podpira Microsoft DirectX 9.0c
- OpenGL 1.5

WinFast TV USB II Deluxe

- 3-portni USB 2.0 hub
- Time-shifting & PIC
- Direct Burn
- De-interlacing

WinFast PVR 2000

- 10 bit Video dekoder
- Strojna MPEG II enkoder
- Time-shifting & PIC
- Direct Burn

The Total Integrated Graphics Solution Provider

www.leadtek.com.tw

PCFormat

Vse, kar vaš PC potrebuje

V tej številki

PCF 41 Julij 2005

Vklop

Novice 12
Kaj se dogaja na pragu poletja

Opremljeni 16
Najbolj sladke novice iz sveta strojne opreme

Teme

Vmesniki prihodnosti 22
Kako bomo krmilili naše najljubše silicijeve prijatelje v bližnji in ne tako bližnji prihodnosti

Longhorn 27
Microsoftov dolgo pričakovani opreacijski sistem je končno prišel v naše kritične roke

Vrhunci razvoja 30
A mislite, da je Wi-Fi boljši od marelicnih cmokov? Spoznajte WiMAX.

Delavnice

Reševanje podatkov 74
Search & Recover vas bo rešil pred propadom

Fotografije 78
Obvladajte RAW z *RawShooterjem*

Varnost 79
Zaščita podatkov s *Steganos Security*

Datoteke MP3 80
Imejte svojo glasbo pod nadzorom

Brezžična omrežja 82
Izboljšajte signal brezžične dostopne točke

Diagrami 83
Smart Draw je pravi as za risanje diagramov

Internet 84
Najboljši dodatki za najboljši *Firefox*

Osončja 86
Igrajte se z osončji s *Solar Kingdom*

Modifikacije 88
Ustvarite modifikacijo za *Rome: Total War*

Praktični nasveti

V mreži hekerjev 90
Odkrijte varnostne luknje v sistemih Windows

Vprašajte Gregorja 94
Ne dovolite mu, da bi lenaril

Odklop

DVD kotiček Za poletne dni 109

Spletne strani Najboljše s spleta 110

Kisli možgani Brez konzervansov 113

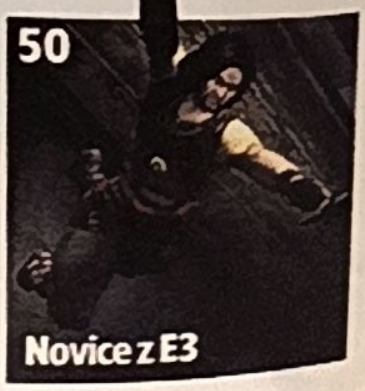
Samo še to... pa gremo na dopust 114

Prihaja Longhorn!

Kakšne spremembe bo prinesel? Ali bo takšen kot želimo?

27

NAROČITE SE
Ne privoščite si ostati brez PCFormata!
str. 10



Navzkrižni ogenj

Ali bo ATI-jev revolucionarni CrossFire za vedno spremenil način igranja iger?

36

18 Igralne palice

34 Pomnilniške kartice

98 Supertest

KAZALO OGLASOV

Acord	37, 45, 97, 124	Mobitel	2
Alterna Intertrade	41	Norman	107
Anni	7	PC H.AND	53
Asus	9	Radio Krško	56
Bofex	123	Radio Viva	63
Cumulus	69	Ribera	44
Foto diskont	98	SIMobil	25
Foto Grad	12, 20	Svema	93
Foto MIXI	43	Teal	111
Fujitsu-Siemens	14	TechTrade	46
Inea	32	Telemach	77
JAE	21	Tift	96
KFM	16	TrendNET	42
Lancom	26	Ultra Impex	36
Leadtek	3	Verbatim	11, 13, 15, 17
Mikroing Trade	91	VideoToP	48, 64
Mobinet	87		

Vsebina revije

Soočeni

18 Igralne palice
Štirje razlogi za letenje

34 Pomnilniške kartice
Čitalec, čitalec v PC-ju, povej...

98 Supertest
21 digitalnih fotoaparatov za vsak žep

Strojna oprema

36 ATI CrossFire
40 Gigabyte GA-8I955X Royal
40 Sony MV700-HR
43 Nokia 6680
43 PQI mPack P800

39 Ostali opisi
Philips DVDR16LS, Nokia HS-4W, Trust battery life tester, NEC MultiSync 1970GX, Razer Diamondback Plasma, HP Scanjet 5590, M-bird XT-21, Toshiba Satellite L10, HP Photosmart 8150, Dell Latitude X1, Prestigio Nobile 1560, Prestigio Nobile 1570, Aiptek BT Musicool Wireless, Logitech Z-2300, HP Business Inkjet 1200dtwn, Motorola V620

Programska oprema

47 Search & Recover 2
47 Ringtone Maker
47 The Babysitter

Igre

50 Sladke igre
Nadaljevanje poročila s sejma E3

53 Lestvice
54 GTA: San Andreas
57 Guild Wars
58 Juiced
59 Close Combat: First to Fight
59 Stolen
60 Bard's Tale
61 HoK: The Settlers Expansion Disk
61 Imperial Glory
62 Boiling Point
66 Psychonauts
67 Cold Fear
67 Driv3r

68 Kratki opisi
ORB Offworld Resource Base, Chaturanga, DeadHunt, Lightweight Ninja, CustomPlay Golf, Psychotoxic

+

POSTER

PCFormat

Stopite v stik ...
info@pcformatslo.net
www.pcformatslo.net

PC Format
Trg revolucije 2
2000 Maribor
Tel: 02 330 330 0 Fax: 02 330 331 1

Urednik Aljoša Hancman
Namestnica urednika Barbara Banović
Urednik diska Nebojša Jankovič
Oblikovanje in prelom strani
Barbara Banović, Boštjan Krajnc, Goran Radinović, Brane Smodič
Sodelavci Daniel Andjelković, Matt Avery, Tomaž Bartolj, Andrej Belina, Tomaž Bratuša, Kieron Gillen, Aljoša Hancman, Uroš Jaušovec, Geoff Harris, Dan Griliopoulos, Peter Ježovnik, Tomaž Kotnik, Uroš Majcenovič, Alec Meer, Fran Uhotka, Gregor Mraz, Sebastjan Omerzu, Andrej Potočnik, Matej Stanič, Jelena Varda, Ivo Vidergar, Luis Villazon
Ilustracije Goran Radinović, Andrew McLaughlin
Lektoriranje Barbara Banović
Prevodi VideoToP d.o.o.

Založnik
VideoToP d.o.o.
Trg revolucije 2
2000 Maribor
Tel : 02 330 330 0 Fax: 02 330 331 1

Oglasno trženje
Ivo Vidergar, Janja Cebek
Tel: 02 330 330 8 Fax: 02 330 331 1
E-mail: oglasi@pcformatslo.net

Tisk in distribucija
Založnik VideoToP d.o.o.
Tisk: Florjančič Tisk d.o.o.
Distribucija: ČZP Večer d.d.

Naročnine in prodaja
Mihaela Weixl
PC Format naročnine
Trg revolucije 2, 2000 Maribor
Tel: 02 330 330 1, Fax: 330 331 1
E-mail: narocnine@pcformatslo.net

VideoToP

VideoToP je založnik specializiranih revij s področja računalništva in najnovejših tehnologij. Naš cilj je zadovoljiti strast naših bralcev tako, da jim damo revije, ki jim bodo ponudile veliko vrednost za njihov denar, zanesljive informacije in ki jih bo užitek brati. Razen revije PCFormat, v VideoToP-ovi založbi izhajajo tudi revije FHM, Digitalna Kamera in PCFormatov Popolni vodič. Več informacij o VideoToP-ovih revijah je na voljo na spletnih straneh **www.pcformatslo.net, www.digitalnakamera.net** in **www.fhmslo.net.**

Članki iz *PCFormata* se ne smejo reproducirati brez predhodnega pisnega dovoljenja. Uredništvo ne sprejema odgovornosti za nenamerne in tiskarske napake. Prejeta pisma se smatrajo, da so bila poslana za objavo. Zavoljo jasnosti in omejenosti prostora si pridržujemo pravico, da uredimo prejeta pisma. Avtorjem priznavamo avtorske pravice. V primeru, da vam nismo priznali avtorskih pravic, vas naprošamo, da nam to nemudoma javite in napako bomo odpravili.

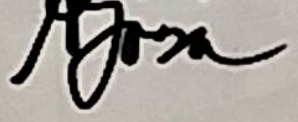
Na podlagi 6. točke 25. čl. Zakona o davku na dodano vrednost sodi *PCFormat* med izdelke, za katere se obračunava in plačuje davek na dodano vrednost po stopnji 8,5%. Po 24. čl. ZDDV se za prilogi CD oz. DVD obračunava davek po spiošni 20% stopnji, ki jo Videotop odvede po nabavni ceni. Davek je vračunan v ceno revije.

Del besedil v tej številki je preveden ali reproduciran iz *PCFormata*, katerih lastnik avtorskih pravic je **Future Publishing Limited, UK 2003.** Vse pravice so pridržane. Za več informacij o tej in drugih revijah Future Publishinga obiščite **http://www.futurenet.co.uk.**

Vrtenje jezika

Dokazano je, da so določene živalske vrste sposobne medsebojne komunikacije. Raziskave kažejo celo, da imajo nekateri naprednejši sesalci smisel za humor, a dokler ne srečam prvega šimpanza, ki me bo potrepljal po rami in rekel: "Ej, stari, a si že slišal tistega o čebeli in medvedu?" bo veljalo, da smo mi glavni, kar zadeva komunikacijo. Kot oče skoraj leto starega raziskovalca in polnilca plenic se vsak dan znova čudim, kako kompleksne stvari je mogoče povedati že z dvema različnima črkama. Atatata denimo pomeni: "Ti, veliki, kosmati, dvigni me spet malo in me zavrti, ker mi je všeč," mamama pomeni: "Ti, ki zmešaš najboljši čokolešnik, moja ritka ti je spet naredila darilo," papapa pa je njegova različica "spelji se... še prej pa mi daj vse igrače in tri čokolade".

O komunikaciji bomo govorili tudi v temah tega meseca. Pogledali bomo v ne tako daljno prihodnost, ko nam bo računalnik že skoraj bral misli, česar ne bo prebral, pa mu bomo poskušali dopovedati kar z glasom. Ali pa tudi ne – preizkusili smo namreč tudi beta različico Microsoftovega operacijskega sistema prihodnosti Longhorn, ki takšnih revolucij še nima namena uvajati. Spet na povsem drug način boste komunicirali s tistimi, ki jih boste srečali v dolgo pričakovani in končno prispeli igri *GTA: San Andreas*, ki smo jo opisali v spet bogati rubriki z igrami. Seveda smo tudi tokrat polni opisov najnovejše strojne in programske opreme, dobrih vodičev, celotnih programov, novic in še česa, ampak vsega tega mi ni uspelo povezati s komunikacijo, zato jim je pač ostalo mesto v zadnjem stavku uvodnika. No, v predzadnjem.



ALJOŠA HANCMAN
Urednik
hancman@videotop.si

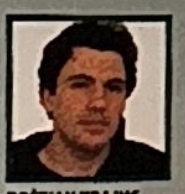
Ekipa se predstavi

BARBARA BANOVIČ
Iz vseh komponent, ki jih ima doma, bi lahko sestavila tri PC-je in superračunalnik, ki bi porazil Kasparova.

GORAN RADINOVIĆ
Nabavil si je *GTA: San Andreas*. "Malo jo bom preskusil," je rekel. Že dva tedna ga nismo videli.

BRANE SMODIČ
Branetu, stroju za poslavljanje strani, spet zmanjkuje dela. Hitro končajmo z uvodnikom in gremo dalje.

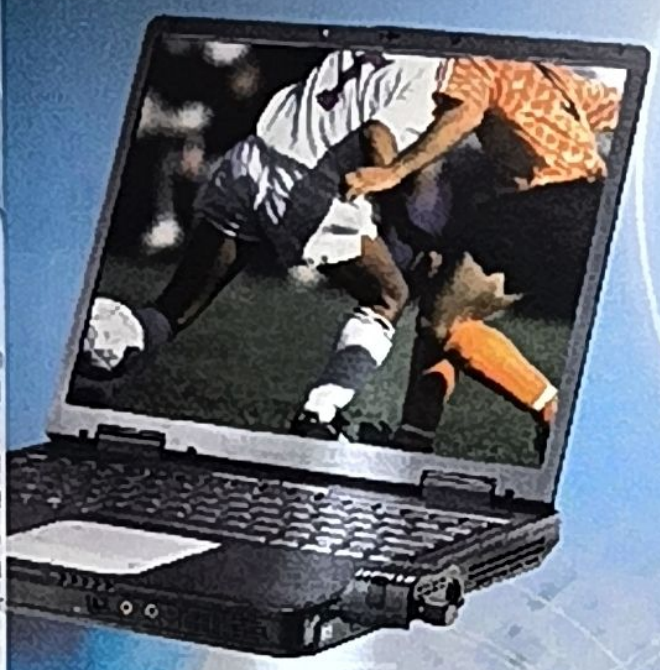
IVO VIDERGAR
Prisežemo, človek lahko hkrati govori po dveh telefonih, se pogovarja preko spleta in lista po reviji.



BOŠTJAN KRAJNC
Junio in Mihaelo smo ta mesec na tej strani zamenjali z moškim. Morda ni bila ravno genialna ideja.

GERICOM
mobile world

NOVO!



Supersonice PCI E Advance

AMD 64 DT 1800+ Turion
Spomin **1024 MB**
Trdi disk **100 GB**
DVD zapisovalec
Zaslon **15"TFT SXGA 1400 x 1050**
VGA ATI M24 X600 128MB PCIe (PCI- EXPRESS)
PCMCIA TV Tuner
Modem 56k , V.92
Mrežna kartica 10/100/1000
FireWire (IEEE1394)
3x USB 2.0
MIC, Audio out
1x PCMCIA tip II
IRDA (Infrared priključek)
TV-out
VGA
WLAN 802.11 b/g
LI-ION baterija
Čitalec spominksih kartic
Garancija 2 leti / baterija 6 mesecev

364.900 SIT
z Win XP Home

AMD Turion™ 64 Mobile Technology

Vse cene so v SIT in vsebujejo DDV. Za morebitne tiskarske napake ter spremembe cen ne odgovarjamo

MOVE ON WITH GERICOM
www.anni.si

SUPERSONIC 15.4" PCIe

15.4" zaslon ***TFT WXGA CRYSTAL BRIGHT 1280x800***
Intel Centrino Pentium 740 **1.73GHz, Intel 915PM** Chipset,
Spomin 512MB **DDR2,**
Grafična k. **nVIDIA GeForce Go DDR2 PCIe (PCI-EXPRESS),**
Trdi disk 80GB, DVD zapisovalec Dual Layer,
TV TUNER - RADIO FM + daljinski upravljalec,
Zvočna kartica, PCMCIA 1x Type II 4x USB 2.0.
VGA izhod, TV-izhod, FireWire IEEE 1394, IrDa,
Čitalec spominskih kartic 5v1, Faxmodem 56k V.90,
Mrežna 10/100,1000, WLAN, Baterija LI-ion, Teža 2.8 kg.

Priznanja za najboljši prenosnik

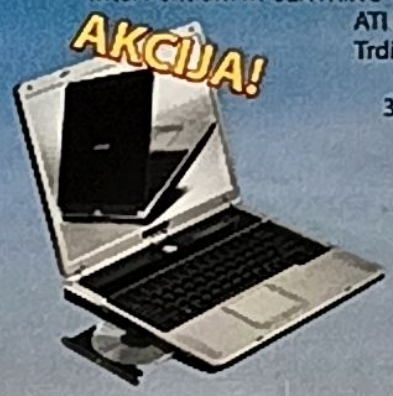
369.900 SIT
384.900 SIT
z Win XP Home

vrhunski model
EGO

Ego

15" zaslon TFT matrika, Ločljivost 1024 x 768,
Intel Pentium M CENTRINO 1.5GHz, Spomin 512MB DDR,
ATI Radeon Mobility 9700 64MB,
Trdi disk 60GB, DVD zapisovalec,
Zvočna k. 16bit, TV Izhod,
3 x USB 2.0, PCMCIA, FireWire,
Pro Wireless 2100 3B mini,
VGA izhod, Paralelni port,
Čitalec kartic 4 v 1,
Smart Li-ion baterija,
Dimenzije 32x330x280 mm,
Teža: 2,6 kg,

DARILO TV-TUNER!



AKCIJA! 299.900 SIT
314.900 SIT
z Win XP Home

Priznanja

GERICOM
mobile world

anni
Motnica 7a, 1236 Trzin 01|5 800 800

PCFormat

na vašem disku

Celotni programi

Magix Music Manager

Nikoli več ne boste brezupno brskali po svojih glasbenih arhivih in iskali določeno skladbo. *Music Manager* bo vašo zbirko zgledno in pregledno organiziral.

Search and Recover 1.0

Ne recite, da se vam še nikoli ni zgodilo, da bi pomotoma zbrisali življenjsko pomembno datoteko. Tale program bo v sekundi rešil težavo.

Steganos Security Suite 6

Informacije so zlato moderne dobe. No, zlato je še vedno zlato, ampak tudi podatki so dragoceni. S tem paketom jih boste zavarovali pred vsemi nevarnostmi.

ShowShifter 2.05

Zakaj bi kupovali drage predvajalnike in snemalnike, ko pa imate vse, kar potrebujete, že doma. Namestite *ShowShifter* in PC bo vaš videorekorder.

SmartDraw 6 Standard

Odličen program za risanje diagramov je tole. Verjeli ali ne, ampak načrt za vsak novi *PCFormat* nastaja prav z njegovo pomočjo.

Solar Kingdom 1.04

Odlična enciklopedija/program/igračka, ki vam omogoča natančen in zabaven vpogled v našo galaksijo. Dodajte kak nov planet in glejte, kaj se bo zgodilo.

Najboljši celotni programi

Na naših diskih boste našli samo kvalitetne aplikacije in orodja, ki imajo visoko vrednost. Javite nam, kaj bi radi videli na disku in storili bomo vse, da vam ugodimo.

Igrajte najnovejše igre

Ne čakajte ure in ure, da se snamejo demo različice najboljših iger tega meseca. Vse so tu.

Kdo še potrebuje navodila?

Želimo, da iz vaših brezplačnih programov potegnete največ. Toliko vodičev in delavnic kot v *PCF*, boste težko našli še kje drugje.

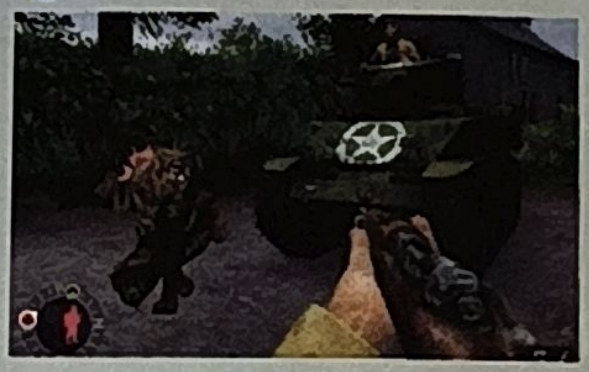
Tehnična podpora

Če boste imeli kakršnekoli težave z diskom, pokličite na telefonsko številko 02 330 3301.

Preizkusni programi

ACDSee Program za brskanje po slikah na vašem disku
Audacity 1.2.3 Odlično orodje za obdelavo zvoka
Photoscape 3D Naršite pokrajino iz svojih sanj
RawShooter Essentials 2005 Obvladajte format RAW
RealPlayer 10 Predvajalnik vseh vrst datotek
SmartDraw 7 Odličen program za risanje diagramov
The Gimp 2.2.1 Fantastičen program za risanje
Wireless Network Ignition Izboljšajte brezžično povezavo
SpeedFan 4.22 Pripomoček pri navijanju sistema
Mozilla Firefox 1.03 Verjetno najboljši spletni brskalnik
ZoneAlarm 5.5 Odličen programski požarni zid

Igre



Brothers in Arms: Road to Hill 30 Odlična akcija
Championship Manager 5 Postanite nogometni bog
Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay
CustomPlay Golf Zabavna simulacija golfa
Driv3r Preberite opis in tvegajte svoje življenje
Empire Earth II Demonstracija večigralstva
Imperial Glory Odlična strategija – opis v tej številki
Juiced Zelo dobra simulacija cestnega dirkanja

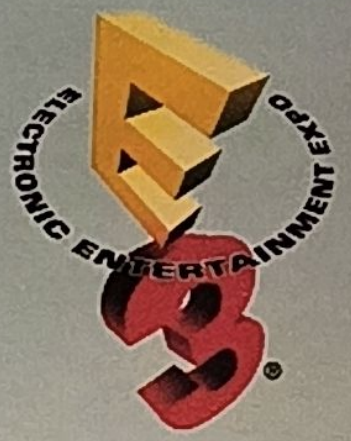
LEGO Star Wars Ena najboljših iger na temo *SW*
NHL: Eastside Hockey Manager 2005 Saj veste
Pariah Preizkusite enoigralski in večigralski način
Psychonauts Genialna arkadna pustolovščina
TrackMania: Sunrise Odštekano dirkanje

Dodatki in modi

GTA Vice City: Long Night Zombie Nor dodatek!
Half-Life 2: Bloom Mod Dodatek, vreden ogleda
Rome Total War Cel kup predelav odlične strategije
Rome Total War: Total Realism Mod 5.2 Boljši realizem
Splinter Cell: Chaos Theory Map Editor Ime pove vse

Bonus

Posnetki s sejma E3 Skoraj kot da bi bili zares tam
Vodič Rome: Total War Pomoč za vodič v reviji



Seznam velja za *PCFormatov* DVD. Na CD-ju boste našli veliko manj vsega. Če vam to ni dovolj, se čim prej naročite na DVD različico revije.

Zakrižarite v 3D svet

ASUS HyperDrive omogoča ročno in samodejno navijanje grafičnih kartic

Čeprav je navijanje priljubljen način povečanja sistemskih zmogljivosti, še vedno ostaja v domeni izkušenih računalniških uporabnikov. Za vse tiste uporabnike, ki niso eksperti v računalniškem znanju in nimajo potrebnih izkušenj, je navijanje zelo privlačno, vendar še vedno nedosegljivo. Za zadovoljitev tako izkušenih, kot tudi neizkušenih uporabnikov, je ASUS s svojimi grafičnimi karticami ponudil HyperDrive, edinstveno tehnologijo, ki omogoča ročne in samodejne načine upravljanja z grafičnimi karticami. Izkušeni uporabniki bodo uporabljali ročni način upravljanja za bolj precizno navijanje, medtem ko bodo neizkušeni uporabniki brezskrbno uživali brez zapletenega nastavljanja.

ASUS je edini izdelovalec grafičnih kartic, ki nudi tovrstno možnost. HyperDrive ponuja štiri različne načine delovanja, med katerimi je možno enostavno preklapljati, tako enostavno, kot je premikanje prestavne ročice pri avtomobilu.

3D Activation način - priljubljena izbira gamerjev

Ko na sistemu poganjate grafično zahtevne aplikacije, 3D Activation način samodejnoo zazna potrebo po večjih sistemskih sredstvih in pospeši delovanje GPU, ko je le-to najbolj potrebno. Vaša grafična kartica bo delovala hitreje, ne da bi mignili s prsti.

Računalniške igre pri povprečnem uporabniku predstavljajo 90% 3D grafičnih operacij, kar pomeni, da je 3D Activation način idealen za 3D igričarje. Ko je zaslon poln različnih eksplozij, odbijajočih se izstrelkov in stotine grozečih sovražnikov, bo HyperDrive zagotovil potrebno povečanje hitrosti za gladko izrisovanje kompleksnih tekstur. Seveda bo HyperDrive ob nezahtevni uporabi, kot je surfanje po internetu in pisanje dokumentov, zmanjšal procesorsko moč in tako prihranil energijo.

CPU Activation način - uravnoteženo delovanje

CPU Activation način ugotovi optimalno hitrost grafičnega delovanja glede na obremenitev procesorja. Ob zaznavanju preobremenitve procesorja HyperDrive samodejno pospeši delovanje grafične kartice in tako porazdeli obremenitev sistema in na takšen način poveča zmogljivost delovanja.
V primeru majhne obremenitve procesorja se zmanjša tudi obremenitev grafičnega procesorja, kar omogoči prihranek pri energiji, zmanjšuje pregrevanje in omogoča daljšo življenjsko dobo komponent.

Temperature Activation način - varen način navijanja

Temperature Activation način nadzoruje sistemsko temperaturo in glede na njo prilagodi hitrost delovanja grafičnega procesorja. Pri višjih temperaturah grafičnega procesorja se zmanjša obremenitev le-tega, kar prepreči morebitne poškodbe zaradi pregrevanja.

Klasično ročno navijanje - za poznavalce

Za računalniške strokovnjake, ki pri navijanju potrebujejo precizne nastavitve, HyperDrive omogoča možnost ročnega vnosa nastavitev. Skupaj z ASUS SmartDoctor mehanizmom, ki opravlja nadzor temperature, lahko uporabniki grafičnih kartic ASUS ob navijanju nastavijo najrazličnejša temperaturna opozorila. Ko temperatura doseže predhodno nastavljeno temperaturno omejitev, lahko začasno zaustavite aplikacijo ali pa jo prekinete in tako omogočite ohlajanje sistema pred nadaljevanjem ali ponovnim zagonom aplikacije.

Navijanje grafičnih kartic zahteva določeno mero tehničnih znanj, ki se razvijajo skozi leta uporabe in pridobivanja izkušenj. HyperDrive je z izredno tehniko uspel ponuditi napredne funkcije in všečne prednosti, ki zagotavljajo najlažji način navijanja za prav vse uporabnike. Sedaj lahko dosežete pospešitev moči kadarkoli jo potrebujete in kakršnokoli želite!

Naročite se na PCFormat

Prihranite 16%, in nikoli več ne zamudite izvoda PCF!

PCFormat vam prinaša

>> Vsak mesec CD ali DVD s celotnimi programi in najnovejšimi demo različicami iger
>> Opise najnovejše strojne in programske opreme ter iger
>> Poglobljene vodiče za modificiranje in čim boljši izkoristek PC-ja
>> Novice, intervjuje iz sveta računalništva in obsežne teme

Darilo naročnikom

Ob naročilu na *PCFormat* ali podaljšanju naročnine boste kot darilo prejeli
knjigo *100 novih računalniških zvijač* založbe Pasadena (www.pasadena.si)
+ poster aktualne računalniške igre
+ brezplačen promocijski izvod revije *FHM* ali *Digitalna kamera*

Pokličite nas zdaj

Pokličite še danes, da si zagotovite prejem naslednje številke

02 330 330 1

Naročila sprejemamo
24 ur na dan
MODRA ŠTEVILKA
080 23 13

TA MESEC POSEBNA PONUDBA!

Naročite se ta mesec in *PCFormat* vam bo v sodelovanju s podjetjem Alterna Intertrade poklonil

TISKALNIK LEXMARK Z615*

Ločljivost tiskanja:
- do 4800 x 1200 dpi (na foto papir)

Hitrost tiskanja:
- črno do 14 strani/min
- barvno do 8 strani/min

Ostalo:
- črna (17) in barvna (27) kartuša z vgrajeno glavo
- tehnologija za preprečevanje zastoja papirja
- mesečna zmogljivost do 2000 listov
- USB 2.0 priključek

*Število tiskalnikov je omejeno in ponudba velja le, dokler nam ne poidejo zaloge.

Pismabralcev

NAJ SE SLIŠI VAŠ GLAS. PIŠITE NAM NA pisma@pcformatslo.net

Pismo meseca

Zgoščenka

Res vam pišem malo pozno, ampak do zdaj na vaše izrazoslovje nisem polagal posebne pozornosti. Moti me, da se ne držite dogovora in pravila ter še vedno namesto lepe slovenske besede "zgoščenka" uporabljate tujo kratico "CD". Mislim, da je našo besedo prevzela že večina slovenskih računalniških revij in me res zanima, kje je vaš razlog, da je ne uporabljate. Vem, da gre za pogrevanje že postane juhe, ampak moral sem si dati duška.

Jernej, Novo mesto

PCF pravi Ne da bi nam dlake stopile pokonci smo tole pismo brali tja do "lepe slovenske besede". Ne moremo pomagati, ob besedi "zgoščenka" nas zmrazi in že sama ideja, da bi se za stalno naselila v revijo, nam je skoraj pokvarila dan. Kratico CD bomo uporabljali, dokler bo vsaj še petnajst Slovencev vedelo, kaj pomeni. Tisto drugo besedo pa smo zajezili v ta rdeč okvir in držimo pesti, da ne bo iz njega pobegnila.

Da ne boš ostal praznih rok, bo poskrbelo podjetje VideoToP, ki ti poklanja igralni ploščček.

Zapravljanje

Sem redni bralec revije *PCFormat* in vam moram reči, da je najboljša revija na svetu... poleg Playboya mogoče :-). V glavnem, rad bi kupil računalnik za 500.000 SIT... nameravam kupiti notesnik Gericom Cinema XXL 3280, ki je v vaši reviji številka 38 dosegel 82%, všeč mi je pa zato, ker bi rad, da bodo tudi igre delovale na njem... Intel Pentium 4 3,2Ghz s 512MB RAM-a in 80GB diska ter grafično kartico ATI Mobility Radeon 9700 128 MB RAM se mi zdi kar dober notesnik, na katerem bi igre delovale gladko in tekoče... zanima me še vaš nasvet za kak osebni računalnik, na katerem bi delale igre: *Half-Life 2, Doom 3, Far Cry, GTA: San Andreas* in podobno... in to brez zatikanja... Za računalnik pa nameravam odšteti 500.000 SIT... zaupam vam in upam da mi boste napisali odgovor, kot da bi si sami hoteli kupit računalnik za 500.000 SIT...

Jernej Droljc

PCF pravi Naš prvi nasvet... bi bil... da prenehaš... toliko uporabljati tropičja. Včasih je manj več. No, pri nakupu računalnika pa to gotovo ne drži. Za 500 jurjev boš dobil pošten stroj. Naš nasvet je, da vstopiš v najbolje založeno računalniško trgovino in rečeš: "Dajte mi najboljše, kar imate!"

Beseda pomeni...

Ob prebiranju junijskega *PCFormata* sem na strani 113 (Odklop z naslovom Kisli možgani) zasledil besedo "gmajtn", ki jo uporablja urednik najboljše slovenske računalniške revije. In tale marsovščina urednikovega domačega kraja se imenuje koroščina. Vsak Korošec pozna pomen marsovske besede "gmajtn", ki pomeni: vesel. Zato upam na podporo urednika pri odločitvi za izvrstno nagrado, ki bi zelo dobro izpopolnila igričarske užitke ob preživljanju časa z mojim megalomanskim računalnikom, ki sem ga pred kratkim pošteno nadgradil. Veselilo pa bi me tudi, če bi v revijo lahko vključili rubriko, kjer bi pisali o programiranju in o pisanju lastnih programov ter podobnih rečeh. Lep pozdrav in veliko uspeha pri ustvarjanju revije tudi v prihodnosti.

Aljaž, Ravne na Koroškem

PCF pravi Smo se bali, da bo uganka ostala nerešena. Na srečo je med vami tudi nekaj poliglotov. Nagrada je že na poti. Predlog vzet na znanje.

Pamet ali ne?

Najprej moram pohvaliti vašo revijo, ki je zelo dobra. A po pohvalah preidimo k dejstvom. Zadnjič sem med poukom zgodovine opazil zelo zanimivo stvar, in sicer inteligenco skozi čas. V stari Grčiji je bilo zelo modno in vsi so te spoštovali, če si bil filozof ali matematik ali zgodovinar. A potem čez čas je prišel srednji vek in tam je bilo zelo modno, če si bil zabit kot tema. Graščaki so cele dneve poležavali na dvoru in takratni znanstveniki niso izumili nič novega. In bolj kot si bil zabit, bolj so te spoštovali. Minevala so stoletja in prišlo je do izuma parnega stroja. V tej dobi je spet veljalo, da nekaj veljaš, če si pameten. In ta doba naj bi trajala še danes, pa je res tako? No, če sklepamo po sedanji glasbi (*Schnapi das kleine Krokodil* ali nekaj takega, je zasedel drugo mesto na nemškem MTV-ju), filmih (vedno preveč je "pogrevanja juhe"), igrah (vmes so tudi cvetke, a se utapljajo v nesnagi tipa *Breed* in *Kreed*) in izumih (tipkovnica iz luči, ki je bila na testu v *PCF40*), bi lahko sklepali, da smo nazaj v zabiti dobi.

Andrej, Sežana

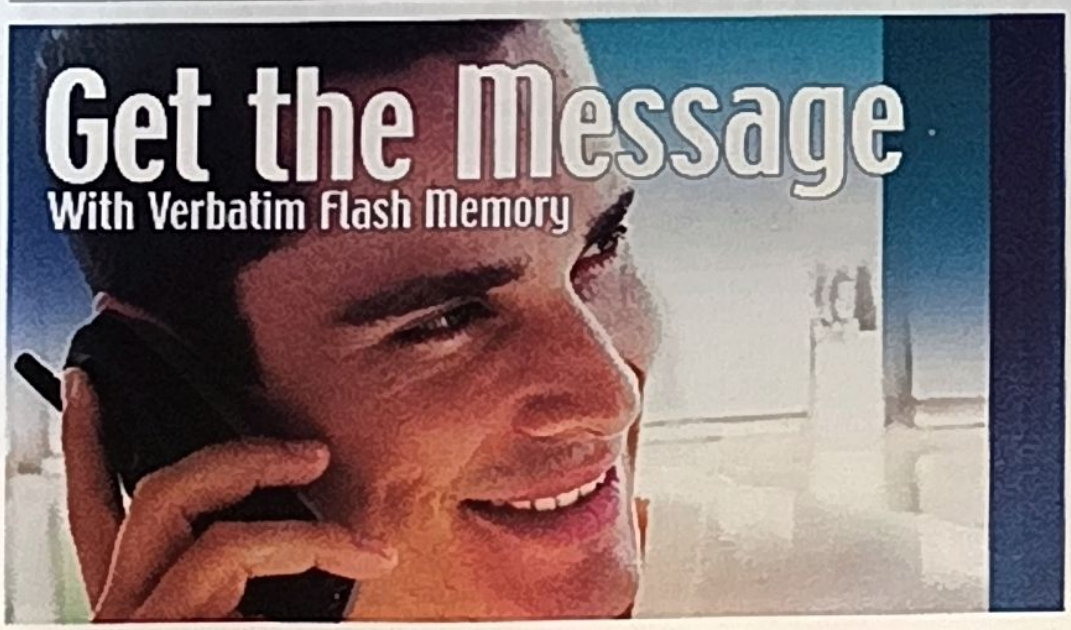
PCF pravi Že res, da gredo ponekod stvari kar zadeva kvaliteto strmo navzdol, ampak poglej, kakšen napredek dosegamo samo na področju računalništva. Morda nove tehnologije dobivamo celo prehitro in se jih ne potrudimo zares naučiti uporabljati v prave namene in je to razlog za plehko glasbo, filme in ostalo. Vredno razmisleka.

Pišite in zmagajte!

Ta mesec podarjamo odličen igralni ploščček *Trustmaster wireless dual triger* in igro *Pro Evolution Soccer 4*. Za rubriko Pisma bralcev je oboje prispevalo podjetje VideoToP.

Pišite zdaj! Pošljite nam svoje misli, skrbi in ideje, ki zadevajo revijo *PCFormat*, vaš PC, računalniške igre ali življenje na splošno.

pisma@pcformatslo.net



Trion
Pot k sejmišču 30
SLO – 1001
Ljubljana
tel:0 15 63 40 42
fax:0 15 63 40 20
www.trion.si

JAE
Brnciceva 13
SLO – 1000
tel:015 89 62 20
fax:0 15 89 62 11
www.jae.si

Verbatim.
www.verbatim-europe.com

Vstajenje robotov

Napovedani so mehanični družabniki

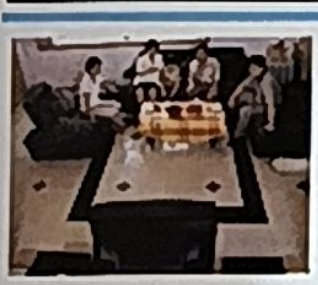
V Vzhodni Aziji se število domačih robotov hitro zvišuje. Japonska ima Aiba in cel kup drugih projektov, Južna Koreja pa tudi že razvija integracijo robotov v domače življenje. Projekt Ubiquitous Robot Companion (Vseprisotni robotski družabnik), ki ga organizira korejski Napredni inštitut za znanost in tehnologijo, namerava v hiše po vsej Koreji v naslednjih nekaj letih naseliti sto domačih robotov.

Cilj projekta je uvesti robote v pošte v Seulu, in sicer že naslednje leto. Roboti so del večjega projekta, s katerim bi naj ustvarili sistem brezžičnega omrežja za robotiko. Roboti naj ne bi imeli lastnih kognitivnih sposobnosti, temveč bi se zanašali na strežnike, preko katerih bi jih krmilili. To pomeni, da bi lahko bila Koreja finančno konkurenčna, čeprav njihovi projekti niso tako napredni kot kognitivni robotski projekti v ZDA.

Oh Sang Rok, projektni vodja pri korejskem ministrstvu za komunikacije, je za časopis Korea Times povedal: "Če bi se pridružili večini in začeli razvijati drage robote, da bi lahko tekmovali z naprednimi državami, bi šli v stečaj." Namesto tega bodo v Koreji izkoristili, kar imajo, torej hitro širjenje interneta in veliko število strokovnjakov na področju omrežij, in ustvarili robotsko infrastrukturo, ki bi lahko bila poceni in bi jo bilo enostavno vzdrževati.

www.kaist.edu

Slika © The Advertising Archive



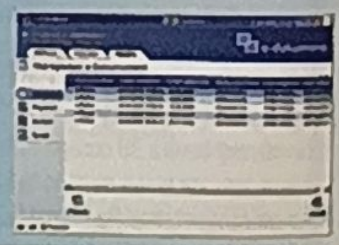
Rdeča vojska P2P

Speči velikan se prebuja – Kitajska je odkrila izmenjavo datotek

Izmenjava datotek v omrežjih peer-to-peer trenutno bije kar trdo navidezno bitko v zahodnem svetu, v odročnih vzhodnih deželah pa Kitajska mirno nadaljuje s podvajanjem števila članov internetnih skupnosti vsako leto. Trenutno ima dostop do interneta približno sto milijonov Kitajcev, več kot tretjina jih ima širokopasovne povezave in zdaj odkrivajo P2P. Hollywoodske protipiratske organizacije, vključno z MPAA, RIAA in BSA, zelo skrbi tako velika skupnost, ki so jo doslej praktično ignorirali. Pri prizadevanjih za nadzor nad filmi, glasbo, slikami in zrakom, ki ga dihamo, so te organizacije kitajskim ponudnikom interneta poslale cel kup zahtev po prenehanju dejavnosti (4.055, 900% več kot leta 2003), v katerih zahtevajo, da ponudniki onemogočijo piratstvo preko P2P preko svojih strežnikov. Kitajska pa je očitno svet zase in država, ki je nihče noče razjeziti, zato se tam požvižgajo na zahteve Zahoda, saj je pisemca upoštevalo le 17% ponudnikov.

e-dokumenti

V začetku meseca je podjetje Zrcalo iz Ljubljane na tiskovni konferenci predstavilo izjemno simpatično in še bolj uporabno aplikacijo, ki sliši na ime e-dokumenti. Zadeva je namenjena elektronski izmenjavi vseh vrst dokumentov med podjetji, kar bodo znali ceniti vsi podjetniki, ki želijo neboleče preklopiti na elektronsko poslovanje. In pri tem tudi nekaj prihraniti, jasno. Če upoštevate, da znese samo pošiljanje standardnega priporočenega pisma s povratnico 371 SIT, dodatni stroški (papir, tiskanje, kuverta...) pa navržejo še 120 SIT, potem res ni veliko razlogov, da ne bi začeli poceni poslovati preko spletnih povezav. S certifikati, protokolom SSLv3 in šifriranjem je poskrbljeno tudi za varnost in zanesljivost. Na spletni strani **www.e-dokumenti.si** vas poleg dodatnih informacij čaka tudi priročen kalkulator, ki vam bo izračunal, kakšen bo vaš prihranek pri prometu z dokumenti, ki ga trenutno imate v podjetju.



Vaš spletni fotolab in spletna fototrgovina

NIKON ZA VSAKO CENO!

Nikon D70S/AF-S DX18-70 3,5-4,5G
Digital SLR 6.1 Mpix
284.990,00 Sit

Nikon D50
Digital SLR 6 Mpix
175.740,00 Sit

Novo,
pohitite
s prednaročilom
in si ga zagotovite
prvi !

Nikon Coolpix 5600L
5 Mpix, 3x optični zoom(35-105 mm)
64.390,00 Sit

Cene veljajo za gotovinska plačila!

www.fotograd.com

Miklošičeva 36 in Trg OF 13, Ljubljana T 01 439 29 00, 01 439 29 10, 041 624 533

DIGILAB
SPLETNA FOTOGRAFIJA
do 10 x 15
49 SIT

Velikost je pomembna

Veliko ni vedno boljše...

Se še spomnite tistega mulca v šoli, ki je od staršev vedno dobival najnovejše igrače? Hitachi je en tak mulc. Ker pri Hitachiju niso bili zadovoljni s 500GB trdim diskom, so predstavili nov način shranjevanja podatkov, ki bi nam lahko kmalu prinesel trde diske s kapaciteto celega terabajta, in sicer že v enem letu. To pomeni gromozanskih 1.024GB. Podjetje se je odločilo za zanimivo kampanjo na spletni strani, kjer si lahko ogledate kratek video, v katerem vam pojoč in plešoč trdi disk pojasni, za kaj gre pri tej novosti. V bistvu gre za navpično shranjevanje podatkov namesto dosedanjega vodoravnega, ki počasi dosega zadnje meje in povzroča okvare podatkov. Da bi to rešili in da bi zadostili povpraševanju proizvajalcev različnih naprav, kot so predvajalniki MP3, so pri Hitachiju podatke naložili enega na drugega in zmanjšali razdaljo med iglo in ploščo trdega diska na le 10 nanometrov – to je ena deset tisočina debeline človeškega lasu. Pri Hitachiju pravijo, da bi se lahko kapacitete podeseterile v naslednjih petih letih, majhni diski, ki so vgrajeni v predvajalnike MP3 in podobne naprave, pa bi lahko dosegli kapaciteto 60GB. Novo tehnologijo že aktivno testirajo, prve naprave pa bi naj bile na voljo že naslednje leto.

www.hitachi.com

Težkokategorni trdi diski lahko celo izumrejo.

Dolgo življenje

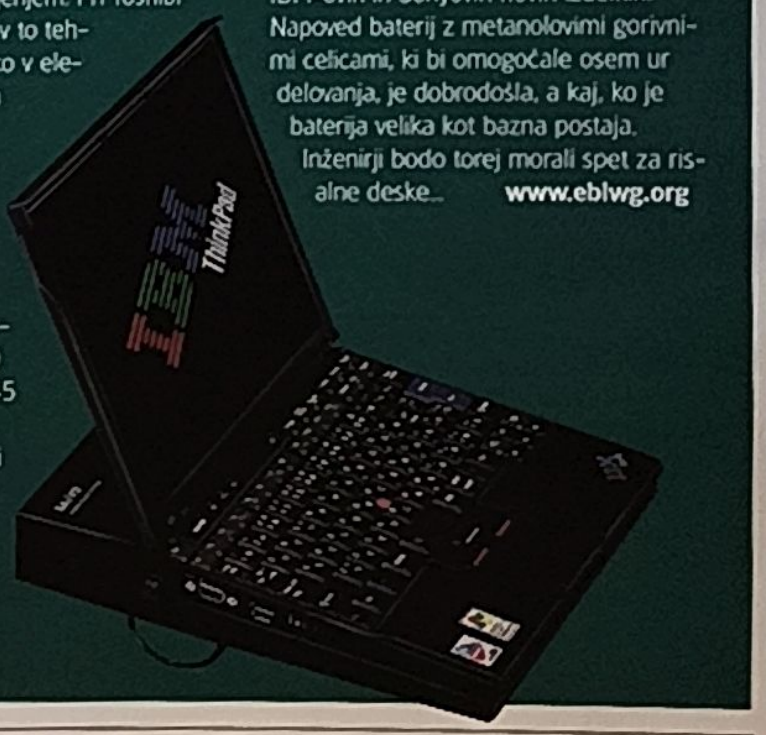
Energetsko požrešni notesniki odpovedujejo ob najbolj nemogočih trenutkih. Ali obstaja rešitev?

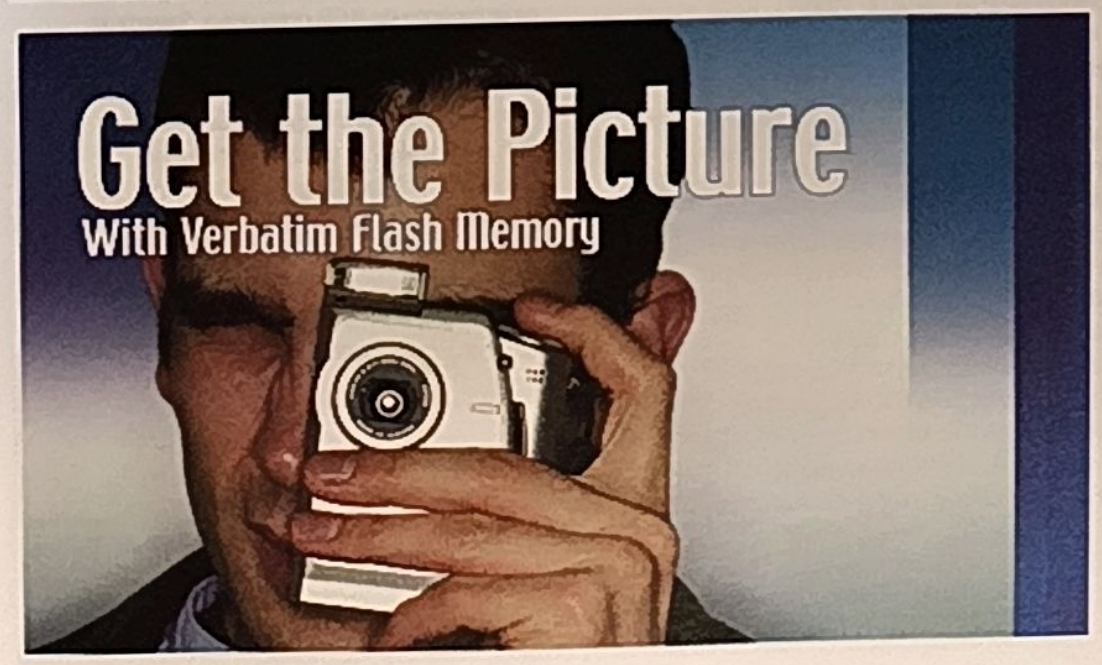
Največja rakasta rana uporabnikov notesnikov je uborna avtonomija. Moderni notesniki so zasnovani tako, da so čim lažji in tanjši, zato je precej nesmiselno, če morate s sabo tovoriti težak napajalnik in kablovje in notesnik vsepovsod priklapljati, ker baterija vzdrži samo bedne tri ure. Zato smo navdušeno pozdravili Toshibino novico o novi tehnologiji, s pomočjo katere bomo lahko 80 odstotkov baterije napolnili v samo 60 sekundah. Ta izjemna novost prihaja iz Toshibinih laboratorijev za raziskavo nanotehnologije, trik pa je v tem, da so elektrode "oblečene" v nanomaterial, ki preprečuje izgubo energije med polnjenjem. Pri Toshibi so tako prepričani v to tehnologijo, da jo lahko v elektronskih napravah pričakujemo že naslednje leto. Tako predelane baterije bodo lahko delovale tudi v bolj ekstremnih razmerah, in sicer od -40 stopinj Celzija do 45 stopinj Celzija.

Na drugi strani pa je skupina Mobile PC Extended Battery Life (EBL) Working Group, katere člana sta tudi Intel in Microsoft, skupina pa raziskuje možnosti za podaljšanje avtonomije baterij. Predstavnik Intela je pred kratkim povedal, da skupina raziskuje načine za zmanjšanje porabe notesnikov z uporabo manjših komponent in drugačnimi vezji in da je že kar precej proizvajalcev zaslonov, ki razvijajo 14- in 15-palčne zaslone, ki porabljajo zgolj in samo 3 vate električne energije.

Ali lahko torej kmalu pričakujemo baterije, ki bodo zdržale osem ur, pa ne bodo tehtale več kot trije notesniki skupaj? Kot je videti, odgovor na to vprašanje ni pritrdilen, vsaj ne sodeč po IBM-ovih in Sanyovih novih izdelkih. Napoved baterij z metanolovimi gorivnimi celicami, ki bi omogočale osem ur delovanja, je dobrodošla, a kaj, ko je baterija velika kot bazna postaja. Inženirji bodo torej morali spet za risalne deske...

www.eblwg.org





Trion
Pot k sejmišču 30
SLO – 1001
Ljubljana
tel:0 15 63 40 42
fax:0 15 63 40 20
www.trion.si

JAE
Brnciceva 13
SLO – 1000
tel:015 89 62 20
fax:0 15 89 62 11
www.jae.si

Verbatim
www.verbatim-europe.com

Nova serija poslovnih računalnikov Fujitsu Siemens Computers

Fujitsu Siemens Computers je predstavil novo blagovno znamko računalnikov za poslovno uporabo ESPRIMO, ki bo zamenjala že znano in priljubljeno serijo računalnikov SCENIC.

Računalniki za poslovno rabo ESPRIMO so zasnovani tako, da bodo podjetjem in uporabnikom omogočali nemoteno in udobno delo. Računalniki so ergonomski, okolju prijazni in tihi, istočasno pa so dovolj zmogljivi za kakršnokoli poslovno okolje. Serija ESPRIMO tako ponuja zanesljive in varne računalnike, ki so prijazni do uporabnika, tako zmogljivostno, kot tudi oblikovno.

Okolje in ergonomija

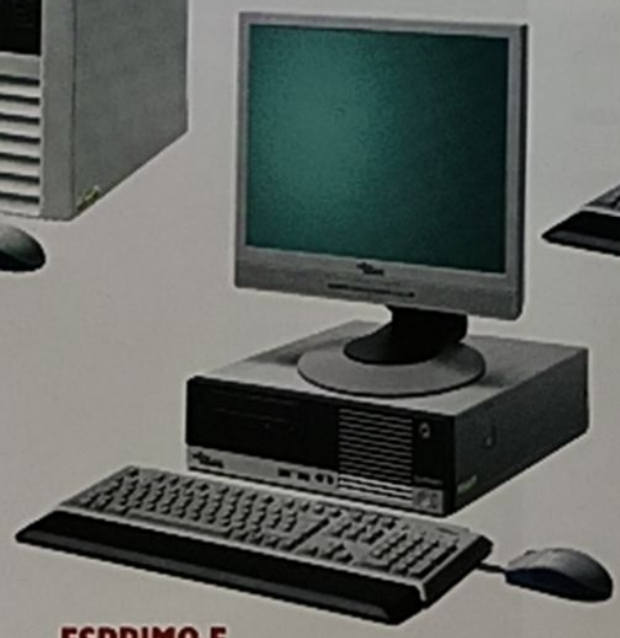
Osebni računalniki ESPRIMO že ustrezajo standardom RoHS, ki jih je predpisala EU, in bodo omejevali uporabo nevarnih substanc, kljub temu, da ti st andardi stopijo v veljavo šele sredi leta 2006. Fujitsu Siemens Computers je zmanjšal obseg svinca v osnovnih ploščah iz 12 g na 1g. Na tiskanih ploščah z vezjem, napajalnikih in uporni kartici pa je odstranjen ves halogen. Vsi osebni računalniki ESPRIMO so opremljeni z naprednim hladilnim konceptom, kar je izboljšalo ergonomijo in zaradi česar so tišji in še bolj primerni za vsako delovno okolje.

Upravljanje življenjskega cikla in vzdrževanje

Izboljšana zasnova osebnega računalnika za poslovno uporabo ESPRIMO pomeni lažje vzdrževanje in nadgradljivost, medtem ko programski opremi Manage IT in SecureIT omogočata varno in nemoteno delovanje. Boljše komponente, stabilnejša konfiguracija, kot tudi program Intle stable Image Platform pa dovoljujejo tudi do 18-mesečni življenjski cikel izdelkov.

ESPRIMO P

Če potrebujete najvišjo stopnjo prilagodljivosti in najnovejšo tehnologijo, je ESPRIMO P edina prava izbira. Osnovna plošča z naborom i945G omogoča uporabo najnovejših Intelovih procesorjev na podnožju LGA 775, vključno z dvojedrnimi procesorji Intel Pentium D (do modela 820), ter seveda procesorje Intel Pentuim 4 Prescott (32- in 64-bitne) ter procesorje Intel Pentium Celeron. ESPRIMO P podpira vgradnjo do 4GB sistemskega pomnilnika, integriran Intelov grafični čip pa je mogoče nadomestiti z grafično kartico na vodilu PCI-Express, če se za to pokaže potreba. Za povezljivost in nadgradljivost skrbijo vsi klasični priključki, vključno s kar osmimi vrati USB 2.0 in integrirano mrežno kartico. Za priklope trdih diskov skrbita krmilnika IDE in S-ATA, tako da tudi količina prostora za hrambo nikoli ne bo problem.



ESPRIMO E

ESPRIMO E je osebni računalnik majhnih dimenzij, ki ga lahko postavite na mizo, stoji pa lahko vodoravno ali navpično. Model E5905 ima vgrajeno osnovno ploščo s podnožjem LGA 775, torej je vanj mogoče vgraditi dvojedrne procesorje Intel Pentium D (do modela 820) in enojedrne procesorje Intel Pentium 4, in sicer do modela 640 za modele s 64-bitnim dodatkom in do modela 541 za klasične procesorje Prescott. Vanje je mogoče vgraditi 400, 533 ali 677MHz pomnilniške module, do skupno 4GB sistemskega pomnilnika. Poskrbljeno je tudi za priklope diskov, saj so na osnovnih ploščah računalnikov ESPRIMO E priključna mesta tako za diske IDE, kot tudi za S-ATA. Povezljivost zagotavlja osem razširitvenih vrat USB 2.0 in vgrajena mrežna kartica. Za grafično plat skrbi Intelov integriran grafični čip, ki ga je mogoče hitro in enostavno zamenjati za grafično kartico na vodilu PCI-Express.

ESPRIMO C

Naj vas ne zavedejo majhne dimenzije računalnika ESPRIMO C. V majhnem ohišju se skrivajo najnovejše in najzmogljivejše komponente. Majhno ohišje ima le dodatno prednost, ker ne zavzame veliko prostora, tako da je ESPRIMO C primeren za vsako delovno mizo. Osnovna plošča podpira procesorje na podnožju LGA 775, in sicer vse procesorje Intel Pentium 4 Prescott in Intel Celeron. Podprti so pomnilniški moduli s frekvenco 400 oziroma 533 MHz, vgraditi pa je mogoče do 4GB pomnilnika. Seveda je podprta vgradnja trdih diskov IDE ali S-ATA, integriran Intelov grafični čip pa zagotavlja primerno grafično zmogljivost računalnika. Štiri vrata USB 2.0, mrežna kartica in vsi standardni priključki zagotavljajo odlično povezljivost in prilagodljivost računalnika. Operacijski sistem Windows (po vaši izbiri) je prednaložen, priložena je pa vsa potrebna programska oprema za takojšen začetek dela, vključno s protivirusno zaščito.

We make sure

FUJITSU COMPUTERS SIEMENS

VOJNE KONZOL!

Xbox 360 PROTI PS3 PROTI PC

Resnica je torej znana. Specifikacije za Xbox 360 in PlayStation 3 so na voljo, interpretacije teh specifikacij pa niso tako enostavne, kot si mogoče predstavljate. Najnovejši procesorji za osebne računalnike so dvojedrni, medtem ko ima na primer celični procesor v PS3 kar osem jeder. To pa ne pomeni, da bo tudi hitrejši in zmogljivejši od procesorjev za računalnike; to preprosto pomeni, da bodo morali razvijalci razbiti navodila za procesor na osem delov, da bi ga pošteno izkoristili. Kar seveda pomeni, da se bodo razvijalci še kako zabavali, ko se bodo privajali na delovanje konzole. Arhitekture se torej močno razlikujejo, eno pa je jasno: osebni računalnik je še vedno najboljša platforma pod soncem...

	Xbox 360	PS3	PC
Procesor	Trijedrni 3,2GHz procesor, s po dvema strojnima nitma na jedro omogoča istočasno procesiranje šestih ukazov, s podporo sistemskega pomnilnika.	Celični procesor v PS3 ima osem jeder, ki delujejo istočasno. Jedro pa je podprto z le 256MB sistemskega pomnilnika.	Trenutno najhitrejši večjedrni procesorji za PC imajo dve jedri in tečejo pri 3,2GHz z dvema ukazoma na jedro, torej štirimi simultanimi ukazi.
Sistemski pomnilnik	Xbox 360 ima solidnih 512MB 700MHz pomnilnika DDR3, a si ga delita procesor in grafični čip.	Ima 256MB sistemskega pomnilnika in 256MB grafičnega pomnilnika. Ni veliko, a pomnilnik vsaj ni deljen, kot pri Xbox.	Moderne osnovne plošče omogočajo uporabo do 4GB sistemskega pomnilnika, nove grafične kartice pa ga imajo tudi po 512MB.
Grafični procesor	V popolnem preobratu se je Microsoft odločil povezati z ATI-jem. Tako ima konzola njihov grafični čip, ki teče pri 500MHz in ima 512MB deljenega pomnilnika.	Grafični procesor v PS3 s kodnim imenom SRX je razvila nVidia. Teče pri 550MHz in ima kar 256MB lastnega pomnilnika DDR3.	Najnovejše ATI-jeve in nVidiine kartice tečejo pri 500MHz in več, 512MB grafičnega pomnilnika DDR3 pa tudi ni več novost. Pa še navijati jih je mogoče.
Izhod za zaslon	Izhodna slika odgovarja standardoma 720p in 1080i. To pomeni, da je primerna za HDTV, teoretične ločljivosti pa so lahko do 1920 x 1080.	Prehiti Xbox 360, saj prikazuje sliko po standardu 1080p za visokoločljivostno televizijo. Precej impresivno za konzolo.	Teoretične zgornje meje velikosti slike pri PC-ju ni. Podpirajo lahko tudi največje zaslone, na primer Applov studijski zaslon z ločljivostjo 2560 x 1600. Masivno!
Upravljanje z optičnimi mediji	Optični pogon zna prebrati celo vrsto medijev: DVD Video, DVD-ROM, DVD±RW, DVD+R/+RW, CD-ROM, CD-R, CDR-W, WMA CD, MP3 CD in diske JPEG.	Poganjati zna igre za PS1 in PS2, CD-je, SACD, DualDisc, DVD-video, DVD-ROM, DVD-R/RW, DVD+R/RW in diske Blu-ray, vključno s filmi in glasbo.	Na PC-ju je mogoče prebrati kakršenkoli optični disk, če le imate pogon, ki jih zna prebrati. Ne pozabimo niti na prihajajoče pogone Blu-ray in HD-DVD...
Vhodi za digitalne medija	Poleg vhodov za štiri igralne plošče in trojih vrat USB 2.0, ima Xbox 360 samo še namenske vhode za lasne pomnilniške enote ñ za shranjene položaje v igrah.	PS3 je tudi splošna medijska postaja. Ima štiri vrata USB, dvoja vrata USB 2.0 in vhode za pomnilniške kartice SD, CompactFlash in Memory Sticks.	Koliko jih potrebujete? Če čitalec kartic 16v1 ni dovolj, lahko PC nadgradite z vrati USB 2.0, FireWire in celo vrsto drugih.
Komunikacija	Integrirana vmesnika 802.11b in 802.11g in mrežna kartica. Na Xbox Live! se lahko torej priključite kjerkoli.	Poleg vmesnika 802.11g ima PS3 še en mrežni vhod in dva izhoda. Teoretično bi lahko bil PS3 omrežno vozlišče, na katerega je mogoče za igranje priključiti druge naprave.	Ker je PC modularen, ni omejitev števila dodatnih komunikacijskih naprav. Samo kupiti in vgraditi jih je potrebno.
Pomnilnik	Ima izmenljiv (in torej tudi nadgradljiv) trdi disk. Standardna kapaciteta je 20GB, če boste Xbox 360 uporabljali kot medijski center, pa si boste želeli več.	Sony še ni povedal, če bo v PS3 vgrajen trdi disk, konzola pa ima vsekakor razširitveno režo za 2,5-palčni pogon.	Meja ni. Na trgu so na voljo že 400GB diski. Če to ni dovolj, jih lahko preprosto vgradite več...
OCENA	6	7	10

Trion
Pot k sejmišču 30
SLO – 1001
Ljubljana
tel:0 15 63 40 42
fax:0 15 63 40 20
www.trion.si

JAE
Brnciceva 13
SLO – 1000
tel:015 89 62 20
fax:0 15 89 62 11
www.jae.si

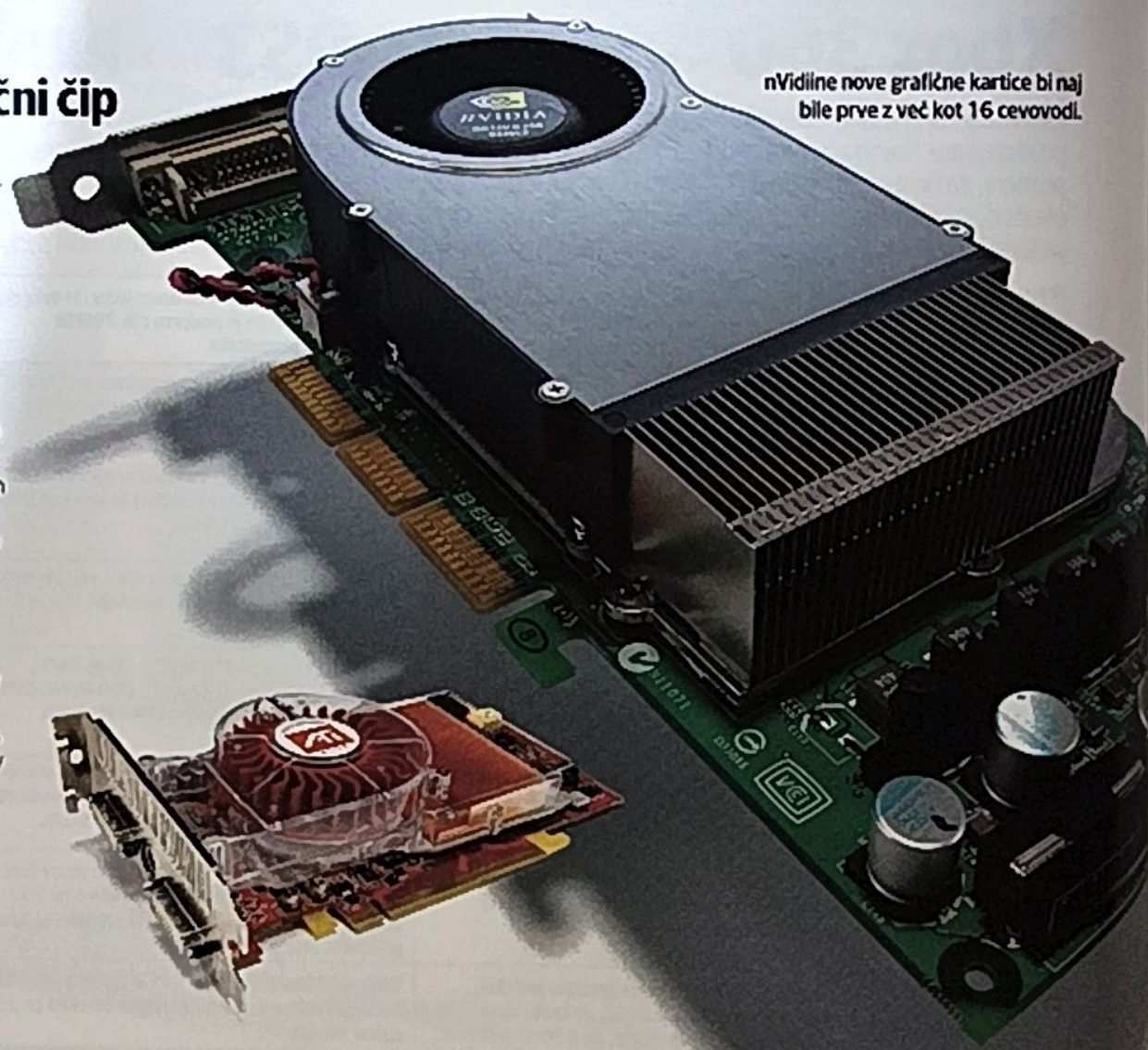
Verbatim.
www.verbatim-europe.com

Opremljeni

OPREMA NA NAŠEM SEZNAMU NAJBOLJ ZAŽELENIH

R520, kam si se izgubil?

Čaka nas še en nov grafični čip



nVidiine nove grafične kartice bi naj bile prve z več kot 16 cevovodi.

Ker so najnovejši nVidini in ATI-jevi grafični čipi že po enem letu zastareli, je čas, da pokukamo v kristalno kroglo. Naslednja generacija grafičnih kartic je trenutno deležna nekaj skrbne nege in ljubezni v razvojnih centrih obeh velikanov industrije, nekaj dejstev pa je le pricurljalo v javnost. Če začnemo z ATI-jevim čipom R520: izdelan je v 90nm tehnološkem procesu low-K in bi se po dodatnih možnostih naj približal nVidinim grafičnim procesorjem serije 6 s podporo za DirectX 9.0c in Shader Modelom 3. Pri številu cevovodov za obdelavo pikslov se je pokazalo, da jih je še vedno 16, zato ne nasedajte pravljicam o 24 ali celo 32 cevovodih. Zanimivo je tudi, da bo imel naslednik R520, privlačno imenovan R580, prav tako 16 cevovodov, a bo imel dve dodatni enoti za obdelavo tekstur, kar pomeni tri enote na cevovod. Pričakujemo lahko tudi znatno izboljšano, 32-bitno senčenje in najverjetneje nadpovprečne zmogljivosti pri renderiranju tako opevanih učinkov osvetljevanja High Dynamic Range, kot zmorejo dosedanji grafični procesorji s podporo DirectX 9. Točne frekvence tako ali tako ne bodo znane do zadnje sekunde, a menda naj ne bi znatno presegale 600MHz. Razen če ATI-jeva nova tehnologija za razvoj čipov, imenovana Fast14, ne bo dejansko taka, kot obljubljajo. Kaj se pa dogaja na drugi strani? Iz nVidinih logov so informacije o nasledniku GeForca 6800 precej bolj skope. Nekaj podatkov boste našli na strani 37. V bistvu bi naj šlo za prvi grafični čip z več kot 16 cevovodi.

Prenosna glasba

Sony NW-HD3 20GB

Cena ok. 72.000 SIT **Na voljo** Zdaj **Na spletu** www.sonystyle.com

A je to prva stvar, ki jo zna narediti Važžan pri krmilu gigantskega Sonyja? Ne ravno. Howard Stringer je komaj zdaj postal prvi "glavni odgovorni" tujec pri Sonyju, tako da si ne bo mogel prisvojiti lovorik za ta Sonyjev najagresivnejši poskus prevzema vodstva na trgu predvajalnikov MP3. Se pa Stringer prav gotovo zaveda, kako pomemben je ta predvajalnik za Sonyjevo prihodnost. Na papirju zveni več kot prepričljivo, saj je med ostalim tudi manjši od iPoda. Avtonomija bi naj ugonobila iPode, saj menda Sonyjeve trditve, da predvajalnik zdrži polnih 30 ur predvajanja celo držijo. Še boljša novica je, da je baterije mogoče zamenjati in Sony obljublja, da bodo dejansko tudi na voljo. Sony se je končno spametoval tudi na področju kodekov, saj novi NW-HD5 podpira tako ATRAC, kot tudi MP3. Zabavna novost pa je, da je sliko na zaslonu mogoče obračati, glede na to, kako predvajalnik držite.

NUJNO

KFM COMPUTERS
WWW.KFM.SI
MONITORJI
SAMSUNG, SONY, HANSOL, IIYAMA, HYUNDAI, PHILIPS
MATIČNE PLOŠČE
ABIT, ASUS, GIGABYTE, ECS, SOYO, QDI, VIA, TYAN
TRDI DISKI
IBM, MAXTOR, SEAGATE, SAMSUNG, WESTERN DIGITAL
TEL (03) 898 1100
FAX (03) 898 1135

iPodov rabelj?

Nokia N91

Cena Še ni znana **Na voljo** Jeseni **Na spletu** www.nokia.com

Hej, imamo idejo: kaj če bi v mobilni telefon spravili pogon microdrive in ustvarili vsestransko mobilno komunikacijsko napravo in zabavni center v enem? Sama ideja se verjetno zdi potrjeno 24-karatna. Zato nas čudi, da je Nokia, tono in pol težka gorila mobilne telefonije, potrebovala tako dolgo, da se je pošteno lotila izdelave multimedijskega mobilnega telefona. Še bolj nas čudi, da Sony, nekdaj nesporni kralj prenosne multimedije, še vedno ni predstavil novih izdelkov te vrste (še posebej čakamo na opevani W800). No, Nokia N91 prihaja in zanima nas, če bo izpolnila obljube. Po estetski plati je telefon vsekakor veliko privlačnejši od Nokinih dosedanjih "modnih" modelov, zgodnje napovedi pa dajo slutiti, da bo šlo za težko in robustno napravo. Med specifikacijami smo zasledili 4GB microdrive in podporo za kodeke MP3, AAC, M4A in WMA. **NUJNO**

Nor zaslon

Viewsonic VX924

Cena Še ni znana **Na voljo** Zdaj **Na spletu** www.viewsoniceurope.com

Se še spomnite, kako je bilo, ko so se na trgu pojavili prvi 25ms monitorji LCD? O, kako smo se slinili ob filmih in igrah, ki so končno nekako izgledali na ploskih zaslonih. No, približno. No, ta Viewsonicov model je 19-palčni monitor, ki si je prisvojil prestol na trgu, saj je odvrgel še nekaj milisekund odzivnega časa. 8ms je najmanj, kar smo doslej lahko kupili, VX924 pa ima odzivni čas le 4ms, kar je seveda pol manj od konkurence. Vsaj na papirju. Naše oči bodo morale še malce počakati, da bodo uzrle razliko, odkar so se na trgu pojavili 16ms modeli. Ostale specifikacije so prav tako precej solidne: svetilnost 270cd/m2, kontrastno razmerje 550:1, nativna ločljivost SVGA in 160-stopinjski vidni kot. **ZAŽELENO**

Igrača vesoljske dobe

Siemens Com Badge

Cena Še ni znana **Na voljo** Konec 2005/začetek 2006 **Na spletu** www.siemens-mobile.com

Pripravite se na kup klišejev. Ta Siemensova zadevica, ki že skoraj nesramno spominja za komunikacijske značke iz *Star Treka*, bo sprožila cel plaz že omenjenih klišejev, ki se bodo na nas valili z vseh mogočih spletnih strani. Stvar deluje nekako takole: pritisnite na gumb in v napravo zakrakajte enega od številnih ukazov (seveda v primerno kirkovskem tonu). Ti ukazi se nato preko Bluetootha prenesejo v osrednji domači komunikacijski strežnik in tako dobite nadzor nad številnimi možnostmi omrežja – na primer nad glasbo, filmi ali osvetljavo. V bistvu gre bolj za rešitev, ki išče problem, a to ne bo ustavilo trekkijev, da jih ne bi pokupili, preden bi lahko rekli "Jean-Luc Picard". **ZAŽELENO**

Verbatim
www.verbatim-europe.com

Igralne palice

Kaj izbrati kot obvezni pripomoček vsakega sobnega pilota?

Glede na mrtvilo, ki traja na področju simulacij letenja, bi pričakovali, da bo izbira majhna in da bodo proizvajalci omejili število izdelkov, vendar ob takšnem razmišljanju radi pozabimo, da nas lahko tovrstne igre zaposlijo tudi za večji del leta (nekatere obsedejo tudi za večji del življenja). S tega stališča je previdnost in jemanje časa pri nakupu igralne palice smiselno.

Igralne palice so v neposredni bližini računalnika prisotne že vrsto let. Verjetno vas je kar nekaj med vami, ki ste uničili palico ali dve, ko ste igrali kakšno izmed zabavnih arkad na temo olimpijskih iger. Svoj čas je bila večina igralnih palic cenena, mnoge med njimi niso zdržale naporov sunkovitega premikanja levo in desno. Bile so povsem digitalne, v smislu, da je signal, ki ga je izdavila naprava, povsem enak tistemu na tipkovnici, torej 0 ali 1. Velik napredek je pomenila funkcija TurboFire, ki je poskrbela za neprekinjeno streljanje, kar je pomenilo, da ste bili glavni v soseski. Danes tovrstnih igralnih palic ne najdemo več, nadomestile so jih mnogo bolj kompleksne analogne igralne palice, ki oddajajo signal, ki raste od 0 (center) do 1 (skrajni odklon). Šele s tovrstnimi izdelki lahko krmilite leteče plovilo, tako kot bi ga v resnici. Vendar pa ni vse tako preprosto, saj je izjemno pomembna ergonomija, ki vam poskuša olajšati bolečine v zapestju, ko že stotič ponoči pristajate na letalonosilko. Šele takrat namreč lahko ločite dobro igralno palico od tiste malo manj dobre.

KAKO SMO TESTIRALI
Izraba prostora je ključna

Tokratno testranje igralnih palic je bilo hudo preprosto. Po priklopu smo zaigrali eno tekmo nogometa, samo zato, da smo spoznali, da so igralne palice te vrste v športu neuporabne. Zato je preostala na vrsto ena sama igra: mogočni *Falcon 4.0*, ki je sinonim za sodobno simulacijo letenja. Kar smo od palic zahtevali:

Število in položaj gumbov Pri vodenju Falcona v zraku, kjer je toliko podrobnosti, nad katerimi morate bedeti, vam vsak gumb pride prav, prav tako pa je precej nadležno, če dvoboj zgubite, kar ste nevede pritisnili na napačen gumb.

Ergonomija Uporabili smo nenavaden pristop ter vsako izmed palic testirali na svoj dan v tednu. Pri intenzivnem letenju smo ocenili čas, po katerem je začela roka javljati, da ima dovolj zvijanja.

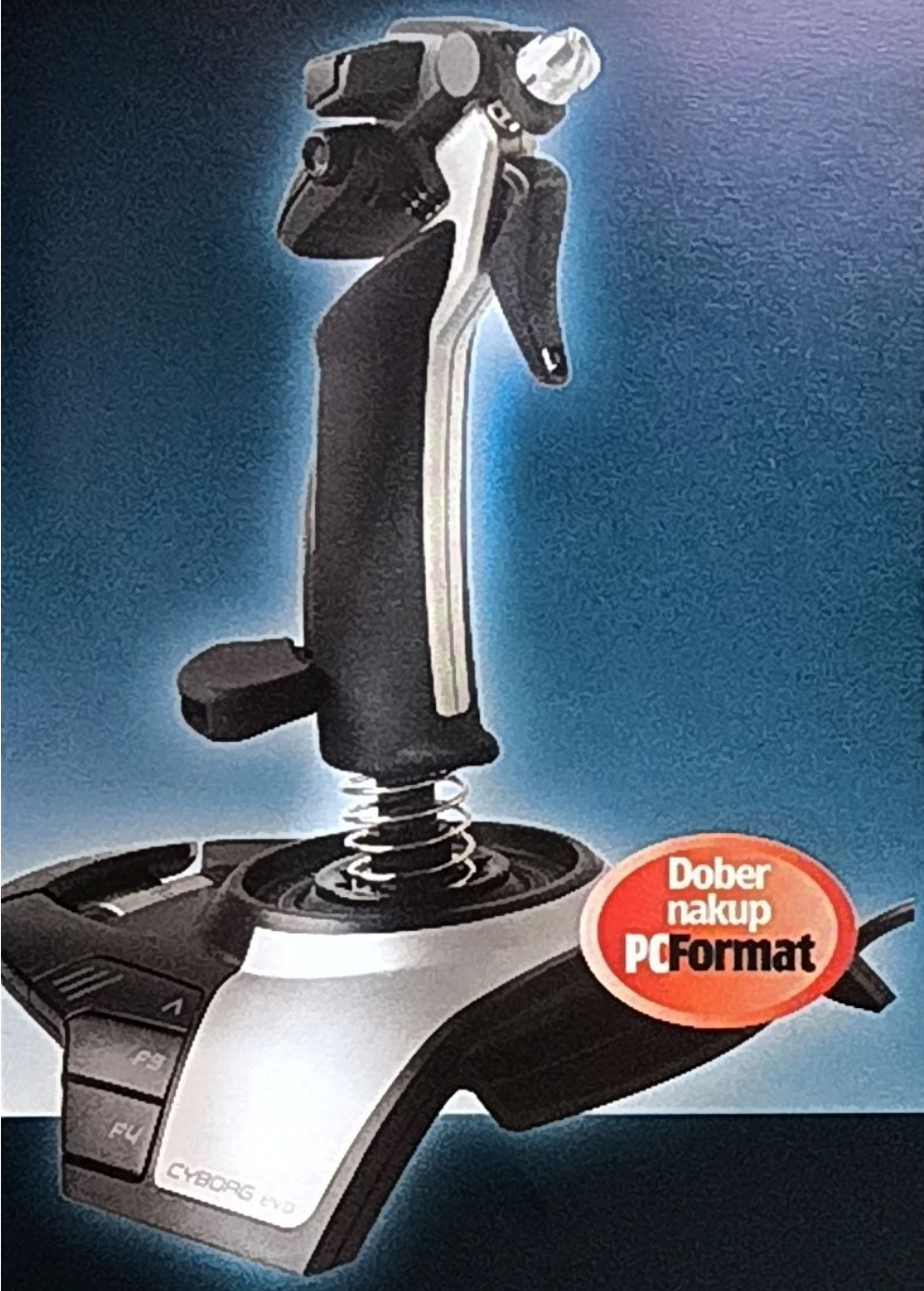
THRUSTMASTER HOTAS COUGAR
87.990 SIT SIT

94%

Na spletu www.thrustmaster.com **Testiranje omogočil** VideoToP, 02 234 12 52

Brez ovinkarjenja bomo kar na začetku povedali: HOTAS Cougar je daleč najboljša igralna palica na tem primerjalnem testu. Kapo dol pred Thrustmasterjem, plačamo pivo in aromaterapijo s prijetnimi deklinami, če pridejo naokoli. Kako jim je uspelo narediti najboljšo igralno palico? Preprosto, odpravili so se k Ameriškim zračnim silam, in ukradli palice iz letala F16. Ne, niso vzeli načrtov in nato palici zgradili po svoje, temveč so vzeli duplikate. Torej, ko položite orokavičene dlani (hej, pa ne da ste mislili leteti brez rokavic!) na palici, se ti počutita enako, kot če bi sedeli v resničnem F-16.

Vendar, preden pričnete leteti, upoštevajte tri dejstva. Prvič: če vam katera od palic slučajno pade na nogo, se naučite črkovati k-r-v-a-v-i-t-e-v, saj sta palici ZELO težki! Drugič: preden se zapodite v trgovino, še enkrat odpeljite oči v vrsto z naslovom in nato še enkrat preberite na glas številko za besedo CENA. In tretjič: čeprav gre za komplet dveh palic, z njima ne boste mogli upravljati z repom letala (os Z). Če vas to troje ne moti, potem le pogumno, saj vas čaka profesionalen komplet, s skupno 28 povsem programirljivimi gumbi, mnogi med temi so večsmerni klobučki, ki sedijo na lahko dostopnih mestih. Gumbi so poezija za uporabo, točno veste, kateri prst spada na kateri gumb ali klobuk, in kako ga uporabiti. Palica za potisk ima celo nastavljiv upor, ki ga občutite pri različnih položajih plina, na njej pa najdete večino programirljivih gumbov. Če si obe palici ogledate od blizu, ugotovite, da imajo pri raznih gumbih napise, ki ustrezajo razporeditvi v simulacijah Falcona.



SAITEK CYBORG EVO

10.490 SIT **89%**

Na spletu www.saitek.com **Testiranje omogočil** Colby, 01 530 5 630

Pa imamo vraga. Nekoč smo se veselo posmehovali Saitekovim izdelkom, češ, da so preveč plastični in da bi bilo bolje, če bi izdelovali posodo. Vendar se fantje pri Saiteku niso dali, veselo so razvijali tehnologijo naprej in danes imamo na našem uredništvu Kiborga Evo. Ki je, preprosto rečeno, edinstven. Že na slikah lahko razberete, da je dokaj klasične oblike, kmalu pa vam v oči padejo trije veliki vijaki. Če se slučajno bojite, da gre za modno muho, naj vas potolažimo – ti trije vijaki so namreč odlična ideja. Z njimi namreč prilagodite igralno palico svoji roki, pa naj bo to desna ali leva. Da, prav ste prebrali, palica je namenjena levičarjem in desničarjem, saj jo lahko preprosto spremenite iz desničarske v levičarsko in nazaj. Za to skrbi spodnji vijak, s katerim lahko premikate naslonjalo gor-dol, ali levo-desno. Torej ne samo, da ste levičar, tudi majhno roko lahko imate, pa boste vseeno lahko uživali. Drugi izmed vijakov skrbi za naklon vrhnje ploščadi, tretji pa za naklon zadnjega dela vrha ploščadi in skupaj boste še tako malenkostni igralci našli optimalen položaj za vaš palec. Gumbi so kvalitetni in nimajo velikega hoda, le osemsmerni klobuček bi lahko bil bolj udoben za uporabo. Podstavek je prelahek za naš okus, še posebej ker je za odklon potrebno malce več moči kot pri Logitechu ali Trustu, še posebej, ko palico vrtite okoli osi Z, a to nadoknadi s simetrično postavljenimi gumbi na strani in potisnim stikalom za plin. Če bi že morali karkoli grajati, bi bilo to verjetno dejstvo, da bi si želeli kakšen gumb več, saj je sredi zračnega dvoboja precej neprijetno segati po tipkovnici.

LOGITECH WINGMAN EXTREME 3D PRO

9.400 SIT **81%**

Na spletu www.logitech.com **Testiranje omogočil** Eventus, 01 200 35 00

Sprijaznite se, kadar gre govor o računalniških pripomočkih, potem ne gre brez Logitecha. Miške, tipkovnice, igralne palice, volani, zvočniki, kamere in še marsikaj so področja njihovega interesa in njihov sloves, ki se jih je prijel predvsem zaradi kvalitetnih in vzdržljivih namiznih glodavcev, ne misli izpuhteti neznano kam. Tudi na področju igralnih palic so že dolgo časa prisotni na trišču, zato smo se odločili, da si ogledamo njihov najbolj popularen model.

Extreme 3D Pro je sodobna igralna palica, ki pa je žal namenjena le desničarski populaciji. Očitno so levičarji bolj primerni za politike, če pa se v resnici želijo ukvarjati z simulacijami, potem pa so tako ali tako čudni. Palica lepo sede v roko, če imate šapo, ki se je ne bi sramoval povprečen medved, drugače pa se celo zna zgoditi, da vam bo palica rahlo prevelika. Za premik palice ne potrebujete mnogo moči, saj se nam je mehanizem zdel skorajda premehak. Tudi če palico zavrtite okoli osi Z, boste kmalu ugotovili, da je palica primerna za vsakogar. Gumbi so kvalitetni in večinoma dobro postavljeni, le pri palcu kakšen dodaten sklep ne bi škodoval. Glavni gumb za strel ima rahlo predolg hod, prav tako se nam večsmerno stikalo ni zdelo najbolj udobno. Podnožje je mnogo prelahko za naš okus, pohvalno pa je, da je dovolj široko, da pri hitrih akcijah ne poplesava po mizi. Na njem najdemo kar šest priročnih gumbov ter dodatno potisno stikalo za dodajanje ali odvzem plina. Logitechova prednost je predvsem v dobri podpori, saj zraven dobite programje, ki vam omogoča, da nastavite palico za vsako igro posebej.

TRUST QZ 501 PREDATOR

6.760 SIT

Proizvajalec Trust **Na spletu** www.trust.com **Testiranje omogočil** Tnon, 01 563 40 10

75%

Verjamemo v Trust. Čeprav gre za proizvajalca, ki si šele pošteno utira pot v višje razrede računalniških pripomočkov, pa smo prepričani, da jim bo uspelo doseči ostale, še posebej če bodo pridno dalje razvijali izdelke, kot je Predator, ki smo ga tokrat testirali. Predator je namreč hudo preprost izdelek, ki pa ima prav dobro ergonomično zasnovo. Všeč nam je bil položaj roke, ko je počivala na palici, in čeprav niso uporabili prvovrstnih materialov, kot na primer pri Cougarju, je uporaba palice dobra. Po moči, ki je potrebna za odmik palice, se Predator uvršča nekam med Logitechov in Saitekov izdelek, kar pomeni, da ga lahko uporabljajo vsi, seveda, pod pogojem, da so desničarji. Tu se Predator spusti na raven Logitecha, kar pa našega uredništva, ki je sestavljeno iz samih desničarjev, ni motilo. Gumbi dajejo preveč plastičen občutek, prav tako nismo prepričani, da je sestava palice takšna, da jo boste uporabljali vrsto let, po drugi strani pa lahko palico uporabite kot model za začetnike. Na voljo je šest gumbov ter osemsmerni klobuček, na podstavku pa najdemo še potisno stikalo. Predator omogoča tudi obračanje po osi Z, kar pomeni, da edinole Thrustmasterjev izdelek na tem primerjalnem testu tega ne podpira. Podstavek je za naš okus premajhen in prelahek, še posebej ker je prišel v roke ravno po Cougarju, ki je pravo nasprotje. Njegova natančnost je bila precej pričakovano nizka, a še vedno zadostna za večino simulacij. Palica je priporočljiva za začetnike, tisti, ki potrebujete kaj več, pa boste morali iskati drugje.

	Logitech Extreme 3D PRO	Saitek Cyborg EVO	Thrustmaster HOTAS Cougar	Trust QZ 501 Predator
	81%	89%	94%	75%
Število palic	1	1	2	1
Število vodljivih osi	4	4	3	4
Število gumbov	12	11	28	6
Število večsmernih klobučkov	1	1	5	1
Priklop	USB	USB	USB	USB

Vaš spletni fotolab in spletna fototrgovina

NIKON ZA VSAKO CENO!

Nikon D70S/AF-S DX18-70 3,5-4,5G
Digital SLR 6.1 Mpix
284.990,00 Sit

Nikon D50
Digital SLR 6 Mpix
175.740,00 Sit

Novo,
pohitite
s prednaročilom
in si ga zagotovite
prvi !

Nikon Coolpix 5600L
5 Mpix, 3x optični zoom(35-105 mm)
64.390,00 Sit

Cene veljajo za gotovinska plačila!

www.fotograd.com
Miklošičeva 36 in Trg OF 13, Ljubljana
T 01 439 29 00, 01 439 29 10, 041 624 533

DIGILAB
SPLETNA FOTOGRAFIJA
do 10 x 15
49 SIT

Nova generacija JAE Cyclone računalnikov

Z AMD Athlon™ 64 procesorjem in HyperTransport™ tehnologijo

Simbolna slika - monitor, tipkovnica, miš in zvočniki proti doplačilu.

JAE Butterfly Cyclone NF4

- AMD Athlon™ 64 procesor 3000+* s HyperTransport™ tehnologijo
  Edini Microsoft® Windows® kompatibilni 64-bit PC procesor.
- DFI Lanparty osnovna plošča z Nvidia NForce 4 veznim naborom
- 512 MB DDR 400 pomnilnika
- 160 GB Serial ATA trdi disk z 8 MB medpomnilnika
- Leadtek WinFast PX6600 PCI-X grafična kartica s 128 MB DDR RAM
- 16x NEC Multi-DVD zapisovalnik s podporo za 8.5 GB zapisljive
- DVD+R DL medije
- računalniško ohišje Chenbro Gaming Bomb, 420W napajalnik

Vgrajene tehnologije DFI LANPARTY UT nF4 Ultra-D osnovne plošče: podpira DXG(Dual Xpress Graphics) - 2x PCI-Express 16x, 2x Gigabit (1000 Mb/s) mrežni vmesnik, podpora za Serial ATA trde diske (4x), 6x USB 2.0 podatkovni vmesniki, S/P DIF vhodno/ izhodni priključek, 8-kanalni zvočni procesor s Karajan avdio vmesnikom, FireWire podatkovni vmesnik, EZ-on / EZ-touch gumba na plošči.
Druge lastnosti: disketna enota 1.44 MB v črni barvi, podloga za miško Verbatim, knjiga z navodili za uporabo Moj Prvi PC, garancijska doba: 24 mesecev.
Primer izračuna hitrega kredita:

polog	št. obrokov	obrok	skupaj
18.557,00 SIT	+ 11x	15.161,00 SIT	185.323,00 SIT

V izračunu zajemamo tudi obračun obresti do konca meseca (interkalarne obresti), zato cena kredita pada vseskozi do zadnjega v mesecu. EOM: 22,55%

Priporočena dodatna oprema

- nadgradnja diska na 250 GB SATA Maxtor, 7200 obr./min., 8 MB	14.880,00 SIT
- nadgradnja na Leadtek WinFast PX6800 TDH PCI-X 256 MB RAM	48.720,00 SIT
- multimedijska tipkovnica Chicony PS/2 SLO (v beli ali črni barvi)	2.280,00 SIT
- optična miška Logitech Pilot (v beli ali črni barvi)	3.360,00 SIT
- LG TFT LCD monitor 17" 1715S	55.920,00 SIT

Za 64-bitov prednosti

- AMD64 tehnologija
  Brezkompromisna hitrost v 32-bit aplikacijah in preprosto prehajanje iz 32- na 64-bit programsko opremo zagotavlja varnost naložbe.
- Izboljšana zaščita pred virusi z Microsoft® Windows® XP SP2
  Vgrajena tehnologija s pomočjo Microsoft® Windows® XP SP2 preprečuje širjenje določenih virusov. Zahvaljujoč tem tehnologijam lahko brezskrbno deskate po internetu, saj je vaš računalnik dodatno zaščiten, izboljšana pa je tudi varnost vašega domačega ali pisarniškega omrežja.
- Cool'n'Quiet™ tehnologija
  Vgrajen sistem nadzoruje obremenjenost procesorja in dinamično prilagaja hitrost vrtenja procesnega ventilatorja tako, da zagotavlja optimalno hlajenje ob minimalnem hrupu.
- HyperTransport™ tehnologija
  Povečana podatkovna prepustnost in zmanjšani I/O zamaški izboljšajo delovanje in večopravilnost. HyperTransport™ tehnologija omogoča hitrosti sistemskega vodila do 1600MHz.

168.990

Cena je v slovenskih tolarjih in vsebuje vrednost davka na dodano vrednost (20%).
V ceno je vštet samo računalnik po ponudbi brez dodatne opreme.

* Številka modela označuje relativne programske zmogljivosti v primerjavi z ostalimi AMD procesorji.

AMD, AMD puščica logotip, AMD Athlon in kombinacije navedenega so blagovne znamke podjetja Advanced Micro Devices, Inc.

JAE
http://www.jae.si

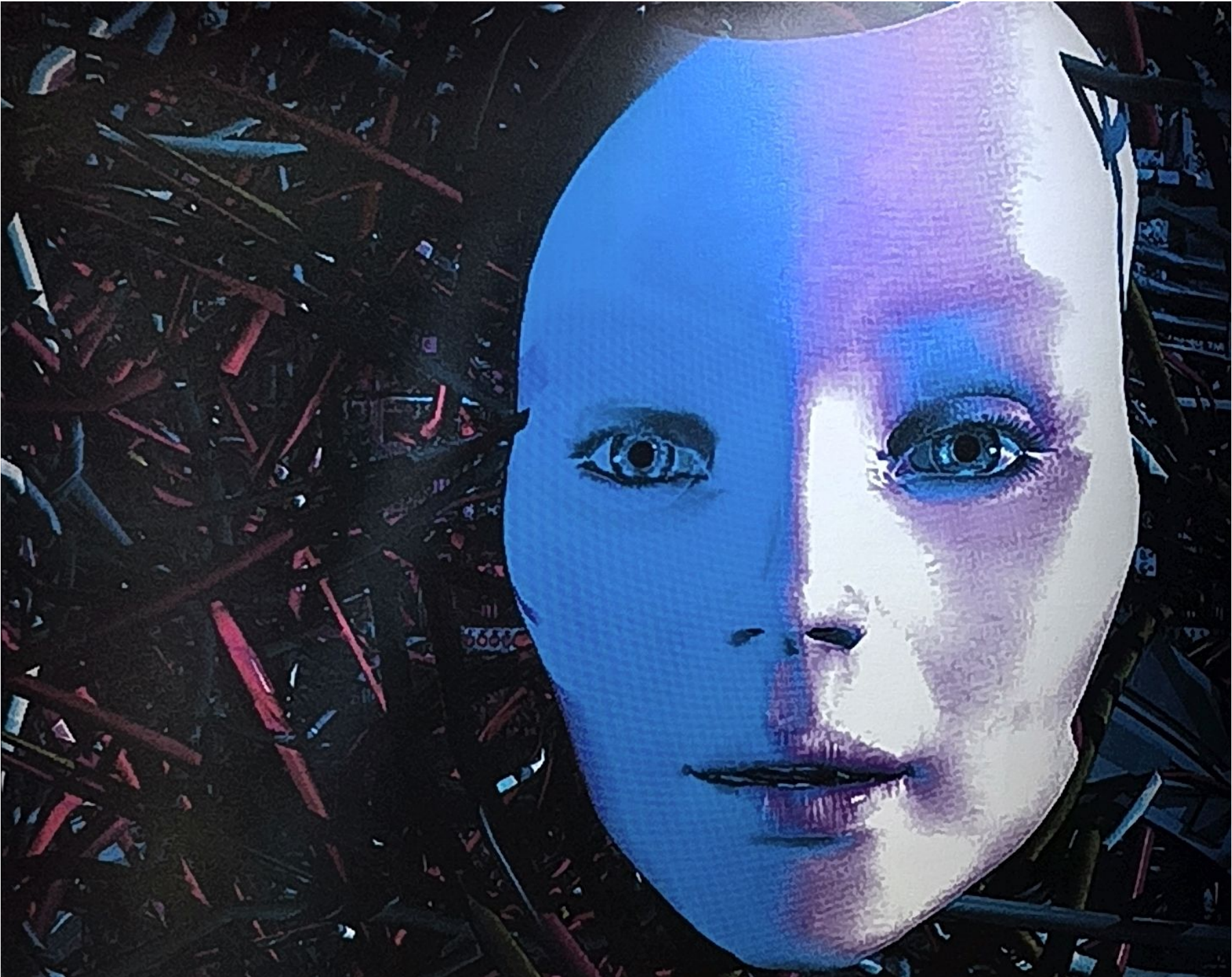
JAE LJUBLJANA
(01) 58-96-226 JAE d.o.o.
(01) 58-96-210 Brnčičeva 13
prodaja@jae.si 1000 Ljubljana

JAE CELJE
(03) 49-11-777 JAE d.o.o.
(03) 49-11-778 Opekarniška 9
prodaja-ce@jae.si 3000 Celje

JAE MARIBOR
(02) 25-21-264 JAE d.o.o.
(02) 25-21-265 Ložka ulica 13
prodaja-mb@jae.si 2000 Maribor

JAE NOVO MESTO
(07) 33-16-370 JAE d.o.o.
(07) 33-16-372 Novi trg 5
prodaja-nm@jae.si 8000 Novo mesto

Vse slike v so zgolj simbolne. Cene in izračuni kreditov so veljavni na dan 22. 6. 2005. Podjetje JAE si pridržuje pravico, da kadarkoli in brez predhodnega obvestila spremeni v tem oglasu navedene cene. Morebitne napake v pripravi besedil, fotografij izdelkov in preračunu kreditov niso izključene. Vse cene so v slovenskih tolarjih in vsebujejo DDV.



Med človekom in računalnikom

Grafični vmesniki, ki se zanašajo na tipkovnico, miško in okna so učinkoviti in uspešni, vseeno pa precej neumni. *PCF* pokuka v prihodnost inteligentnega računalništva...

Pozabite na klišeje, ki nam jih vsiljuje Hollywood. Sporazumevanje med računalnikom in človekom v prihodnosti zagotovo ne bo vključevalo mahanja z rokami pred PC-jem v slogu filma *Minority Report*. Če pa se bi kaj takega že zgodilo, se vnaprej opravičujemo vsem scenaristom, ki smo jih kdaj proglasili za idiote. Enako mnenje imamo o raznih digitalnih rokavicah, prikazovalnikih na osnovi holografije in neposrednemu priklopu računalnika na naše možgane – zaenkrat si s temi rečmi še ne belite glave. Nekateri, ali pa morda vsi ti poskusi, bodo nekoč uspešno stopili na sceno, vendar pa bodo spremembe v bližnji in srednje oddaljeni prihodnosti precej manj drastične. Vse bo še vedno pod vašimi prsti.

Ja, prsti. Miška in tipkovnica še lep čas ne bosta zbežali z naših miz. Mogoče se vam zdita omenjena pripomočka že naravnost dolgočasno znana, vendar sta zadnjih dvajset let dominirala na sceni računalniških vmesnikov za domačo rabo. Razlog za to je preprost. Morda res nekaj časa traja, da se ju človek privadi, a ko se ti način uporabe vkleše v možgane, noben drug nadzorni sistem ne pride blizu miški in tipkovnici po splošni učinkovitosti in prilagodljivosti. Če se vam zdi ta izjava pretirana, poslušajte tole: niti tipkovnica niti miška nista bili zasnovani kot pomagali pri igranju iger. A skočite na kak strežnik na spletu in se poskusite pomeriti v katerikoli 3D strelski igri z njunimi uporabniki, vi pa v roke primite igralni ploščček ali igralno palico – hitro boste videli, da imate manj možnosti kot muha pri čelnem trku z buldožerjem. Snovalcem novih nadzornih sistemov ni postlano z rožicami, saj je peklensko težko predvideti, kaj bodo množice sprejele in česa ne. Kar se zadeva uporabniške vmesnike, ki delujejo na osnovi oken, neposreden nadzor v aplikacijah in urejanja večine vrst digitalnih dokumentov, danes ni dobrih alternativ, še huje – tudi možnih kandidatov za prihodnost ni veliko.

A počakajte malo. Težave z zamenjavo tipkovnice

in miške se nanašajo samo na PC, medtem ko pri ostalih napravah ta dva vmesnika nimata take teže. V bistvu se v navezi z notesniki niti ne obneseta tako zelo dobro in to kljub temu, da ne poznamo ravno veliko ljudi, ki bi bili ljubitelji sledne ploščice ali sledne gumba. Ravno pri teh "ostalih napravah" bo v prihodnosti prišlo do sprememb na področju vmesnikov. Smo na robu nove dobe, ki bi jo lahko poimenovali "doba vseprisotnega računalništva". Na robu dobe, ko bodo inteligentne, omrežene naprave povsod, kamor se bomo obrnili. In vmesniki, preko katerih bomo komunicirali z njimi, ne bodo spremenili samo načina, na katerega uporabljamo računalnike, ampak način našega življenja.

Nekaj novega

To je pogumna trditev in kmalu se bomo spet vrnili k njej, zdaj pa za trenutek pokukajmo tja, kjer se nahajamo danes. Zgodnji računalniki so bili gigantske pošasti, ki so zasedle celotne sobane ali celo zgradbe. V prvem obdobju vmesnikov je en sam osrednji računalnik uporabljala množica ljudi. S poplavo namiznih računalnikov pa je prišlo drugo obdobje – en računalnik in en uporabnik, ki se sporazumevata preko navideznega namizja. Kje smo torej danes? Ravno sredi tranzicije v dobo vseprisotnega računalništva: en uporabnik in več računalnikov. Dobremu staremu namiznemu mlinčku dodajamo kup računalnikov vseh vrst in oblik, od dlančnikov do omrežnih in vgrajenih računalnikov. In dejstvo, da lahko večina teh naprav med seboj na nek način tudi komunicira, jih ločuje od ostalih relativno zabitih naprav, ki jih poganjajo mikroprocesorji, kamor sodijo mikrovalovne pečice, televizorji in zvočni sistemi, ki polnijo naša stanovanja.

Raziskovalci se tako poleg zamotanega iskanja vmesnika, ki bo nadomestil tipkovnico in miško, spopadajo še z neprestanim pojavljanjem novih oblik naprav, ki zahtevajo nove vmesnike. In tu ne govorimo samo o trivialnem prepoznavanju pritiska na gumb, ampak o prepoznavanju govora in pisave, kar že samo po sebi ni najbolj enostavna stvar na našem planetu. Zdaj pa dodajte temu še recimo zaznavanje gibanja in smeri gledanja. In potem sta tu še emotivni uporabniški vmesnik in umetna inteligenca. Ali pa inteligentno iskanje podatkov, prepoznavanje gest in 3D grafični uporabniški vmesnik. Seveda na teh področjih ne boste prišli daleč brez dobrega poznavanja psihologije človeka in njegovega obnašanja. In tudi če vse našteto vržete na en kup, ste dobili komaj vrh ledene gore. Popolnoma smo se izognili denimo ergonomiji, ambientnim prikazovalnikom in kontekstnemu pristopu. Če smo odkriti, je vse to preveč za na pol pečene glave v ekipi *PCF*. Zato pa poznamo človeka, ki mu je ta tematika zelo blizu – pravzaprav se z njo ukvarja že od poznih osemdesetih. Govorimo o možakarju, ki se je kalil v znanem laboratoriju Xerox PARC in Applovi ekipi Advanced Technology Group, zdaj pa je glavni znanstveni raziskovalec v IBM-ovem oddelku Almaden Research Center. Govorimo o možakarju, ki ve, kaj govori. Njegovo ime je Dan Rusell.

Velik del Danovega dela v zadnjih letih je vključevalo raziskavo, kako ljudje uporabljajo računalnike in starodavne analogne pripomočke, kot so knjige in papir. In pri tem je spoznal, kako težko je razviti nove vmesnike, ki delujejo. "Naučiti se uporabljati recimo tipkovnico je zelo težavno. Uporabnik mora v to vložiti ogromno časa in energije. Vsaka nova tehnologija bi morala ponujati velikanske prednosti, ki bi kompenzirale prvotni uporabnikov vložek. Redke tehnologije razvite v preteklih letih, kot sta miška in grafična tablica, so bile zares uspešne. Poleg tega se tržišče obnaša izjemno nepredvidljivo, tako da veliko stvari, ki bi po vseh pravilih morale delovati, enostavno niso sprejete," pravi Russell.

Katere so torej naprave, ki imajo v naslednjem desetletju vsaj majhno možnost, da se znajdejo priključene na naše namizne računalnike ali dlančnike? "Eden od bolj zanimivih projektov, s katerim se trenutno ukvarjamo, vključuje sledenje gibanju oči. S pomočjo miniaturne kamere, ki je vgrajena v ohišje monitorja, lahko ugotovimo, v kateri del zaslona uporabnik trenutno gleda, ali ga stvar zanima, se dolgočasi, je zmeden ali utrujen. S pomočjo teh informacij lahko računalnik postreže s točno določeno reakcijo in podatki, ki bodo pomagali uporabniku," razlaga Russell. Dodajte še na moč in hitrost pritiska občutljivo tipkovnico in sestavite lahko natančno sliko o obnašanju uporabnika in njegovemu razpoloženju. Predstavljajte si zdaj, da te naprave delujejo v povezavi s poenotenim orodjem za iskanje po lokalnem računalniku, omrežju ali internetu, ki vam v skladu s tem, kar trenutno počnete, kako se počutite ali kaj vas zanima, neprestano servira uporabne povezave. Že dobivate sliko tega, kako bo videti komunikacija s PC-jem v prihodnosti? Gre tudi za dokaj poceni tehnologijo, ki bi se

> "Snovalcem novih vmesnikov ni postalno z rožicami, saj je težko predvideti, kaj bodo množice sprejele"

Poligamija

Ste že vajeni intimnega odnosa s svojim računalnikom? V prihodnosti boste tesno navezani na celo vrsto s čipi obdarjenih lepotic

1 Glavni računalnik
Tako se je vse skupaj začelo. Kup pametnih ljudi v belih laboratorijskih jopičih, soba polna vzvodov in en sam terminal. En sam gromozanski računalnik, ki ga uporablja množica ljudi.

2 Eden na enega
Prišli so namizni računalniki in ljudje so se veselili. Način uporabe se je spremenil iz deljtve okornega osrednjega računalnika do užitvanja ob neomejeni uporabi lastnega računalnika.

3 Vseprisotni računalniki
Računalniki tu, računalniki tam, kamorkoli se obrneš, povsod so računalniki. Pred nami je val nove komunikacije z računalnikom: ena oseba uporablja več računalnikov hkrati.

lahko znašla v vseh mogočih napravah.

Russell meni, da bo drugo ključno gonilo razvoja velik napredek pri proizvodnji velikih in majhnih zaslonov. "Šele pred kratkim, ko so postali zasloni LCD splošno sprejeti, se je njihova velikost začela vidno večati. Celo danes večina uporabnikov zre v digitalni svet skozi 17-palčno okno. Veliki, visokoločljivostni prikazovalniki prinašajo s seboj povsem nove možnosti," trdi. Kaj ima v mislih? 3D grafični vmesniki, ki danes veljajo za zabavno novost, ki še išče svojo uporabno vrednost, bodo končno našli svojo nišo. Velik del Russellove raziskave je vključeval snemanje ljudi na njihovem delovnem mestu in opazovanje, kako rokujejo z dokumenti in napravami. Nekateri zelo preprosti drobni triki, kot na primer ta, da pri vlaganju nekega papirja v kup pustiš, da kotiček vložene strani štrli ven, da stran kasneje laže najdeš, so z 2D vmesnikom praktično neizvedljivi. Če pa malo povečaš navidezni prostor, dodaš preproste funkcionalnosti, kot sta možnost nagibanja oken in kupčkanje dokumentov v 3D prostoru, in vse skupaj začiniš z na dotik občutljivim zaslonom, pa se ti nenadoma odpre ogromno novih možnosti. Kar naenkrat ima uporabnik priložnost, da prenese veliko svojih navad iz fizičnega sveta v navideznega. In slednjega je mogoče seveda še dodatno nadgraditi z mogočnimi orodji za iskanje, povezovanje podatkov in še s kupom ostalih bonbončkov, ki bodo verjetno predstavljali srce operacijskih sistemov naslednje generacije. Russellova miza se šibi pod dodatnim 50-palčnim monitorjem, ki ga uporablja za prikazovanje slik, zaznamkov in urnikov – torej gre za neke vrste dodatno mizo.

Majhen zaslon

Po drugi strani pa Russell pričakuje, da bodo v naslednjih desetih letih resno na tržišče udarili tudi majhni naglavni prikazovalniki, ki bodo sliko projicirali neposredno v oko uporabnika – še posebej dobro se bodo obnesli na tržišču prenosnih naprav. Poleg tega, da bodo omogočali prikaz slike neprimerno večjega obsega kot običajni zasloni notesnikov, bodo te naprave tudi občutno manj lačne energije. To ni zanemarljiv podatek, če upoštevate, da si zaslon LCD prisvoji 60% ali več celotne porabe energije notesnika. Verjetno se bodo omenjeni prikazovalniki uporabljali tudi v pisarnah, kjer je zasebnost lahko še kako pomembna. In če se vam zdi vizija ljudi, ki imajo na glavi čudne naprave in nepremično strmijo nekam v neznano, preprosto smešna, se spomnite, kako hitro smo se navadili na ljudi, ki marširajo po ulici in se zaradi mobilnega telefona na videz pogovarjajo sami s seboj. Kar lepo navadite se na idejo, da vam čez deset let ne bo nerodno, da bi si na glavo poveznili eno tako zadevo na letalu ali vlaku in uživali v filmih.

Na največji preboj pa lahko računajo dlančniki in podobno majhne prenosne naprave. Vsak poskus napovedi, kakšne oblike bodo vmesniki za takšne naprave čez deset ali več let, je obsojen na žalosten propad – še pred desetimi leti, če trditev podkrepimo s preprostim primerom, noben Nostradamus ne bi uspel napovedati, da bo v prihodnosti na milijone ljudi vsak dan tipkalo tekstovna sporočila v mobilne telefone s pomočjo numerične tipkovnice. Kljub temu pa je Russell prepričan, da se bo sčasoma pojavilo neke vrste poenotenje, ne glede na vrsto naprave, ki jo uporabljate: "Podrobnosti pri načinih komuniciranja z različnimi napravami se bodo razlikovale. Kar pa se ne bo spremenilo, je osnovna logika, iz katere bodo izhajali vsi vmesniki. Tako bosta recimo koledar in urnik sestankov prepoznavna in skorajda enaka na vseh platformah." Na prvi pogled se to ne sliši blazno revolucionarno, vendar bodo posledice tega kljub prikritosti daljnosežne. "Čez deset let bodo dlančniki postali izjemno močne naprave in spremenili se bodo v neke vrste prenosne odjemalce, ki bodo nudili dostop do vaših podatkov kjerkoli in kadarkoli. Meje med delom in domom bodo skorajda izginile." Naslikajte si v glavi napravo, ki ima integriran zaslon, je povezana z naglavnim prikazovalnikom, zna prepoznati vaš govor in smer pogleda, se zaveda vaših čustev in želja znotraj določenega konteksta, in poleg tega ne ve samo, kdaj in kako naj vam pomaga, ampak ve tudi, kdaj si želite, da vas pusti pri miru.

Če je to res pogled na računalništvo v naslednjem desetletju, kje so potem danes dokazi za te premike?

Ukazujte računalnikom...

... in spoznajte človeka, ki je iz tega naredil kariero

Če kjerkoli v našem osončju obstaja oseba, ki ve o komunikaciji med računalnikom in človekom več kot Dan Russell, bi jo prav radi spoznali. Russell, vodja IBM-ovega raziskovalnega laboratorija User Science and Experience Research, se z vsemi vrstami raziskav na področju vmesnikov med človekom in računalnikom ukvarja že zadnjih 20 let. Trenutno njegovo delo vključuje raziskavo zelo občutljivih in uslužnih okolij, določanje človeškega obnašanja pri najrazličnejših vnosih in iskanje novih načinov uporabe računalnikov na delovnih mestih. Morda vam to zveni "nekoliko" nerazumljivo, ampak vedeti morate, da je Russell član majhne skupine raziskovalcev, ki bodo oblikovali načine, na katere bomo uporabljali računalnike v naslednjem desetletju.

Leta 1984 se je zaposlil v raziskovalnem laboratoriju Xerox PARC. Kot ve vsak zaveden računalničar, so ravno briljantneži Xerox PARC-a prvi razvili miško in uporabniški vmesnik na osnovi oken, ki je navdihnil (morda bi tu lahko bili bolj konkretni, ampak nočemo biti) praktično vse grafične uporabniške vmesnike namiznih računalnikov, ki so danes v rabi.

Russel je pustil svoj pečat tudi pri Apple Computers, kjer je nadzoroval raziskave inteligentnih sistemov, govora in načinov komuniciranja. Kar pa zadeva njegovo akademsko ozadje, vas ne bo presenetilo, ko boste slišali, da se je v svojem podiplomskem študiju ukvarjal s tako čudaškimi stvarmi, kot so nevropsihologija levičarjev in desničarjev, izguba motorike in govora, koordinacija gibanja in računalniški vid. Če vam je popolnoma jasno, o čem govorimo, nam sporočite, ker sami nismo tako zelo prepričani.

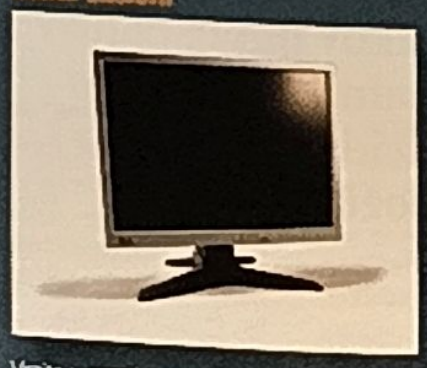
POPOLNOMA NOV VIDEZ

Prihodnost vmesnikov za PC

- Znatno povečanje velikosti zaslonov
- PC bo mogoče nadzirati s pomočjo premikanja oči
- Povsod bodo ljudje z naglavnimi prikazovalniki
- Računalniki bodo na vseh mogočih in nemogočih mestih
- Računalniki vedo, kaj bi vi radi, še preden to sami ugotovite

Tipkovnice in miške se še lep čas ne bodo umaknile nekakšnim nadzornim rokavicam, kljub temu pa se bo spremenil način, na katerega uporabljamo PC. Predstavljajte si hordo računalnikov, ki opazujejo vsak vaš gib in vam skušajo pri vsem pomagati...

Veliki zasloni



Vrzite v smeti svoj mali zaslonček. V bližnji prihodnosti bodo ogromni visokoločljivostni zasloni nekaj čisto vsakdanjega. A ne mislite, da so veliki zasloni dobri samo za igre in filme – večji zaslon pomeni tudi večjo delovno površino.

Zaznavanje pogleda

Vaš PC vas opazuje. IBM razvija sistem, ki bo prepoznal, v kateri del zaslona strmite, in s kakšnim opravilom se ukvarjate. Sistem bo vedel tudi, kdaj ste zmedeni, zdolgočaseni ali navdušeni, in vam bo pomagal.

Vedno globlje so usidrani v naprave povsod okoli nas! Upravljanje z napravami s pomočjo glasu počasi postaja vedno bolj uporabno in kmalu ne bo več samo impresiven, a nezanesljiv trik. Podobno kot prepoznavanje pisave na dlančnikih deluje stvar veliko bolje, kot morda pričakujete, če se le zavzamete in disciplinirano opravite tudi svoj del posla. Tako kot ste deležni občutno boljših rezultatov, kadar se potrudite in nekaj čitljivo napišete v dlančnik, tako tudi jasen glas pri sistemih za prepoznavo govora lahko pomeni razliko med uspehom in neuspehom.

Veliko delčkov sestavljanke, pa naj gre za strojno ali programsko opremo, je že na svojem mestu ali pa se že kaže na obzorju. Seveda pa razvijalce čaka še ogromno dela in ogromno neznank. Gotovo pa je, da plod njihovega dela ne bodo naprave, ki bi hollywoodskim producentom povzročale mokre sanje. Pravzaprav bo plod njihovega dela za prave računalniške navdušence še bolj razburljiv: zgradili bodo prihodnost, v kateri bodo računalniki, vidni ali nevidni, povsod okoli nas. Računalniki, ki razumejo, kaj počnemo, in reagirajo v skladu z našimi željami, še preden te želje izrazimo. Prihaja prihodnost računalništva. **PCF**

"Pričakujte naglavne prikazovalnike, ki bodo sliko projicirali neposredno v oko uporabnika"

VEČ!

Če vas zanima več o raziskavah na področju vmesnikov za PC, potem bo pravi naslov za vas spletni časopis Personal and Ubiquitous Computing, ki ga objavlja SpringerLink. Skočite na njihov naslov **www.springerlink.com** in s prijavo boste dobili dostop do velikanske knjižnice podatkov.

Strast in računalniki

Ko besede niso dovolj, se izrazite z barvami

Prepričani smo, da se strinjate, da so emotikoni so preveč načičkani. Kljub temu pa jih gotovo uporabljate, kar lepo priznajte. Eden izmed razlogov, da to počnete, je gotovo ta, da se v pustem svetu tipkanih e-sporočil in spletnih pogovorov hitro lahko zgodi, da kdo ne dojame tona vašega besedila. Vse radosti, ki jih prinašata sarkazem in ironija, so običajno izgubljene, ko jih prenesete v tekstovno obliko. Rešitev je naprava, ki zazna vaše razpoloženje in ga zvito prenese vašemu sogovorniku. V tem primeru ozadje sestavlja paleta barv in mehurčkov, ki ponazarja vaše razpoloženje. Modro pomeni "na smrt zdolgočasen", oranžno z mehurčki pa pomeni "nasmejan od ušesa do ušesa".

Predstavljajte si obdelavo te vrste za vsak najmanjši paket poslanih podatkov...

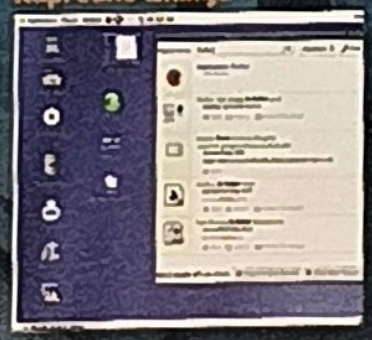
Naglavni prikazovalniki

Morda res zveni smešno, ampak kmalu bomo hodili po ulicah z navideznimi zasloni, ki lebdijo pred našimi očmi. Tovrstni prikazovalniki bodo imeli velik vpliv na mobilne naprave, saj rešijo vse težave prevelike porabe energije.

Računalniki na dlani

PC-ji, ki jih lahko vtaknete v žep, bodo postali izjemno močni v naslednjih desetih letih. Tako boste imeli opravka z računalniki ves čas in kamorkoli boste prišli, čeprav velikokrat tega sploh ne boste opazili.

Napredno iskanje



Kaj ne bi bilo krasno, če bi računalnik vedel, kaj iščete, ne da bi mu morali to povedati? Tehnologija naprednega iskanja, kot je recimo Dashboard za Linux, opazuje, kaj počnete, in vam ponudi pomoč brez vašega posredovanja.

vodafone live!™
Z brezplačnim surfanjem do konca avgusta!
igre
Najbolj natrenirani palci na svetu!

arkadna
Ferrari Pinball
miselna
Lepo je biti milijonar™
dirkaška
2Fast 2Furious™
miselna
Mephisto Chess M.E.
športna
Midnight Pool
3D
3D Dungeon Warrior
dirkaška
Ferrari Monza Racing 2004
akcijska
Kingdom of Heaven™
pustolovska
The Mummy
akcijska
Danger House - Penfold's Peril
akcijska
Fernando and Hugo
arkadna
PAC-MAN™ Pinball

Simobil d.d. Šmartinska 134b, SI-1000 Ljubljana | www.simobil.si

© Ferrari Monza Racing 2004 Copyright © Ferrari • Ferrari Pinball © 2004 Mr Goodliving Ltd. All rights reserved. This game is protected by copyright and is proprietary to Mr Goodliving Ltd. Any copying, modification, distribution or public display of this game without the written consent of Mr Goodliving Ltd is strictly prohibited. • Who Wants To Be A Millionaire? logo and ™ and © 2005 Celador International Ltd. All rights reserved. • 2Fast 2Furious™ is a trademark and copyright of Universal Studios. Licensed by Universal Studios Licensing LLLP. All Rights Reserved. • Mephisto is a registered trade mark by Saitek Plc. Chess engine: Copyright Nurnetic Garden. Developed and distributed by Living Mobile. Copyright Living Mobile GmbH. • © 2005 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft, Gameloft logo and Midnight Pool are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries. • © Living Mobile • Kingdom of Heaven (TM) & (C) 2005 Twentieth Century Fox Film Corporation. All Rights Reserved. • (C) & TM Universal Studios • (c) 2005 NAMCO LTD. All rights reserved.

Več vsebin najdeš na Vodafone live! in na www.simobil.si/live

simobil vodafone
Ujemi svet

Najhitrejši monitorji iz Samsunga

Podjetje Samsung Electronics je predstavilo dva nova modela monitorjev LCD z najnižjim odzivnim časom na trgu, ki sta namenjena navdušencem nad multimedijo in profesionalnim oblikovalcev.

Samsungov ekskluzivni čip RTA (Response Time Accelerator – pospeševalnik odzivnega časa) je neverjetno skrajšal čas, potreben za preklapljanje med barvnimi toni (sivo v sivo) v spreminjajočih se slikah. Tako sta nastala monitorja SyncMaster 730BF (17-palčni) in SyncMaster 930BF (19-palčni), ki imata odzivni čas le 4ms.

Na slikah Samsungovih novih monitorjev z nizkimi odzivnimi časi tako ni senc v spreminjajočih se slikah ali utripanja v profesionalnih oblikovalskih programih, kot je CAD. Vsi, ki iščejo monitor za dalj časa, še posebej profesionalni oblikovalci in ljubitelji multimedije, bodo vsekakor veseli teh novosti.

Še en nov monitor LCD, SyncMaster CX720TA) pa ima spredni del okvirja obdelan s posebnim premazom, ki se je posebej izkazal kot uspešna zaščita proti bakterijam. Dokazano je namreč, da ta nov, srebrov-nano premaz uniči 99% bacilov, ki lahko povzročajo obolenja prebavnega trakta, 99% bakterij, ki povzročajo vnetje oči in 88% stafilokokov. Reža na spodnjem delu zaslona pa oddaja tudi anione, ki ugodno vplivajo na imunski sistem in pomirjajo.

Samsung je tako vodilni proizvajalec na trgu, ki bo vodil trende razvoja izdelkov, ki ugodno vplivajo na zdravje uporabnikov. Zaradi emisij anionov in srebrovega-nano premaza so novi izdelki najboljša izbira za uporabnike, ki veliko dajo na svoje zdravje in dobro počutje.

SAMSUNG

Zastopstvo in distribucija:
LANCom d.o.o.
Tel.: (02) 33 00 330; (01) 24 27 350
Email: info@lancom.si; www.lancom.si

Longhorn, rogati zamudnik

Nastaja že dolgo časa. Ali se nanj tudi splača počakati? *PCF* preizkusi naslednika Windows XP, da bi odkril, kakšen je operacijski sistem prihodnosti

Piše se 1. december leta 2006 in Microsoft Windows FX, prej znan pod imenom Longorn, je končno izdan. Do konca prvega tedna je odkritih 218 varnostnih lukenj. Kritiki nenaklonjeno primerjajo novi operacijski sistem z nedavno izdanim Apple OSX 10.5 (ki je znan s kodnim imenom Lion) in poudarjajo, kako Googlov *gBrowser* (prej znan kot *Firefox 2.0*) brez vsakega dvoma prekaša *Internet Explorer 7*. Grafične zmogljivosti iger za PC, ki so še zmeraj zasnovane na postaranem DirectX 9, ostajajo še naprej v senci Sonyjeve konzole PlayStation 3.

Prodaja Windows FX je slabša od pričakovane. Ugodni trenutek izkoristi Apple in objavi, da bo čez nekaj mesecev napovedani OSXI s kodnim imenom Manta združljiv s PC-ji, istočasno pa postajajo vedno bolj glasne govorice o gOS. Nobenega dvoma ni, da so Microsoftu šteti zadnji dnevi sicer plodnega življenja.

Seveda pa bi se zgodba lahko glasila tudi tako: piše se december leta 2006 in Windows Longhorn je končno izdan – kodno ime so smiselno ohranili zaradi njegove domačnosti v javnosti in ker so se pri Microsoftu odločili prenehati z uporabo zoprnih izrazov, kot sta "doživetje" in "življenje". Zaradi odločitve o opustitvi aktivacije izdelka vsaka stranka uporablja Longorn po preteku pol ure. Trgovine so odprte cele noči in v nekaj urah je novi operacijski sistem razprodan. Longhorn je modernega videza, daje občutek sodobnosti, teče pa lahko na vsakem PC-ju, na katerem je tekel XP, toda veliko hitreje.

Njegove možnosti in enostavnost uporabe zasenčijo OSX 10.4 Tiger, *Firefox* pa tone v pozabo, ker hekerjem ne uspe zvrtati nobene luknje v betonske stene *IE7*. Prodaja grafičnih kartic doživi pravo eksplozijo, saj želijo igralci iger izkusiti popolnoma prilagodljiv, privlačen, izboljšani vmesnik WGF 2.0 (ali DirectX 10) v vsem veličastju. Ob izidu *Half-Life 3* dobijo oscarji novo kategorijo, saj je njegova grafika tako realistična in njegova zgodba tako dodelana, da bi igro lahko označili za animacijo. Naj živi PC. Naj živi Longhorn.

OKOLI ROGA V ŽEP

Katera izmed teh različic prihodnosti se bo uresničila? Letos mineva eno leto od napovedanega izida Longhorna, posledica tega pa je, da tabora Apple in Linux počasi dohitevata Windows XP. Za nameček so zadnjo beta-različico Longhorna, ki je bila na začetku leta predstavljena na Microsoftovem WinHEC (Windows Hardware Engineering Conference), pozdravili s hudimi kritikami, kljub zatrjevanju, da je bila omenjena različica namenjena razvijalcem programske opreme in zaradi tega ni bila merodajna za oceno končne izdaje. Eden izmed kritikov je pomenljivo primerjal beta-različico z WinHEC-a s *Star Wars Episode I: The Phantom Menace* – val navdušenja preko celotne zemeljske oble, ki pa se je izkazal za blazno veliko razočaranje. V najboljšem primeru je šlo za XP s priveski. Le kaj so počeli pri Microsoftu v zadnjih treh letih?

Sami pa smo si na lastne oči skrbno ogledali najnovejšo različico Longhorna. Namestili smo ga na več PC-jev in ga podrobno preizkusili. Na našo žalost pa nam pri Microsoftu ne dovolijo, da bi vam pokazali zaslonske posnetke, saj podjetje še ni patentiralo celotnega vmesnika (isto velja tudi za *Windows Media Center*, zaradi česar je tudi toliko njegovih posnemovalcev). Pri Microsoftu so prepričani, da slika pove toliko kot tisoč besed – tudi prav, pa bomo namesto slike zapisali tisoč besed.

Zavedamo se, da Longhorn še zdaleč ni dokončan, zato bomo podali le naše mnenje o tem, kakšen se nam zdi v tem trenutku: kaj vse ima, česa nima, kaj že imajo njegovi tekmeci in kaj nam bo verjetno ponudil v prihodnosti. Berite naprej in si ustvarite lastno mnenje o tem, kaj lahko od njega sploh pričakujete, ko se bo končno pojavil v trgovinah.

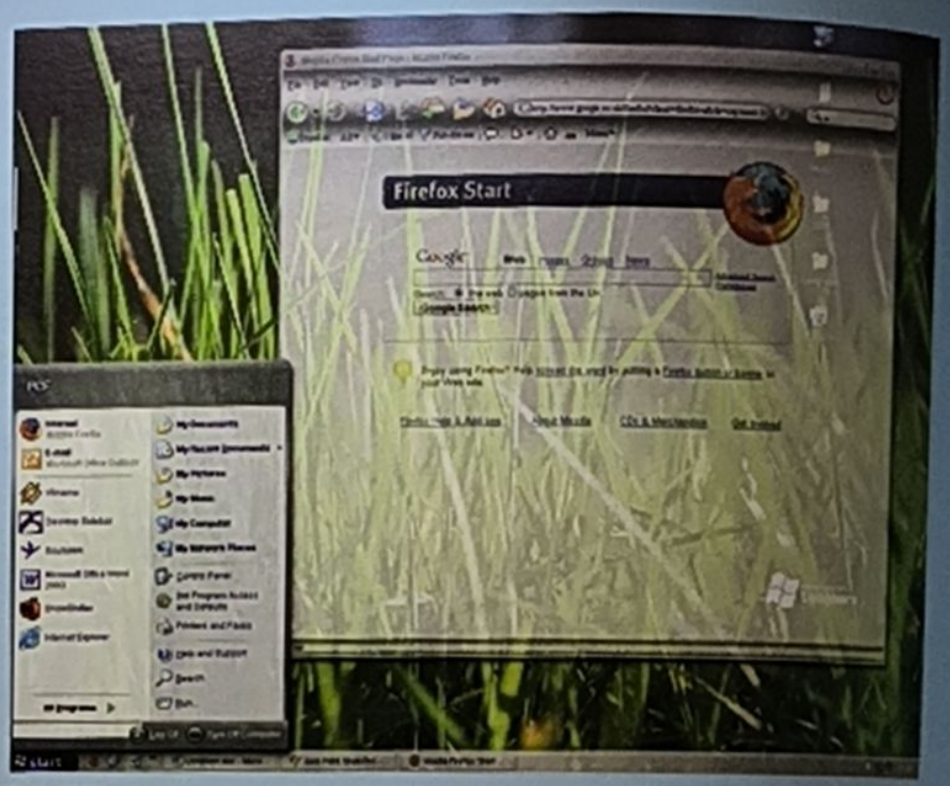
"Sami pa smo si na lastne oči skrbno ogledali najnovejšo različico Longhorna."

LASTNOSTI LONGHORNA

IZBOLJŠANI VMESNIK

Nikar ne prehitevajte dogodkov in ne pričakujte smrti menija Start ali česa podobno dramatičnega. Longhorn ostaja v svoji sedanji obliki precej podoben operacijskemu sistemu Windows, ki smo ga poznali in pogojno tolerirali od leta 1995.

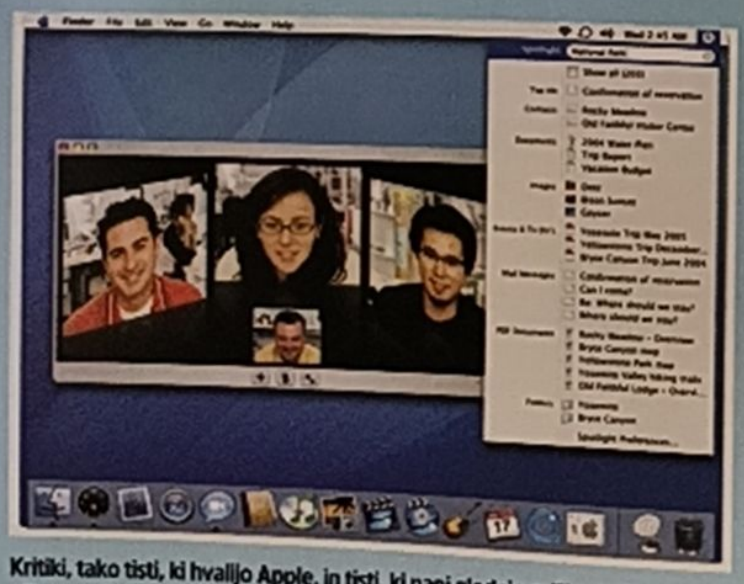
S tem seveda ne mislimo reči, da ni doživel številnih sprememb. Nekatere med njimi predstavljajo resnične izboljšave: opisna nadzorna plošča, ki temelji na kategorijah; grafični prikaz kapacitet trdega diska in Explorerja; poudarek na intuitivnih imenih za črke pogonov in map, ki jih bodo izbrali uporabniki. Klik na All Programs v meniju Start ne bo odprl podmenijev preko vašega celotnega zaslona,



Zlobni Microsoft nam ne pusti objaviti zaslonske slike Longhorna, zato vam predstavljamo precej zvesti približek, narejen s preoblekami in modificiranjem Windows XP.

> "Longhorn ostaja podoben operacijskemu sistemu, ki smo ga poznali in pogojno tolerirali od leta 1995"

Ta zaslonska slika iz zgodnejše različice Longhorna ponazarja učinke, ki jih bosta sposobna proizvajati uporabniški vmesnik Aero Glass in Windows Graphics Foundation.



Kritiki, tako tisti, ki hvalijo Apple, in tisti, ki nanj gledajo zviška, trdijo, da bo njihov zadnji OS, Tiger, ponujal možnosti Longhorna že veliko pred izdajo Microsoftove zadnje pogruntavščine.

temveč prefinjeno zavrtel glavni okvir Start. Mape in vrste datotek v Explorerju so za lažji pogled razdeljene na prilagodljive okvirje, drevesna struktura za brskanje po mapah pa je zamenjana s priročnimi jezički, ki stojijo na mestu naslovne vrstice. Vse to je super.

Nekatere spremembe pa so popolnoma brezpredmetne – mapa My Documents se zdaj na primer imenuje Documents. Tukaj je tudi svetleč kovinski videz, nesramno kopiranje Mac OSX, ki pa očitno ni nič drugega kot preobleka za XP.

Na splošno Longhorn gotovo daje moderen občutek in v večji meri poudarja vizualno privlačnost, ne ponuja pa bistvenega napredka od XP.

PCF pravi... "Nismo žalostni, ker bo enkrat končno konec zoprne zasnove XP, vendar bo potrebno še veliko dela preden bo Longhorn videti bistveno drugače od svojega že postaranega predhodnika."

BOLJŠE BRSKANJE

Kljub Microsoftovemu nedavnemu hvalisanju o tem, kako bo njihov *Internet Explorer 7* porazil povzpetniški *Mozzila Firefox*, pa ni v beta-različici Longhorna o njem ne duha ne sluha. Zaslonske slike, ki so pricurljale v javnost – morda so resnične, morda ne – prav tako ne razkrivajo veliko podrobnosti, razen že potrjene funkcije, ki omogoča istočasno odpiranje več spletnih strani v istem oknu. Če bi nam pri Microsoftu dovolili, da si ogledamo pravo stvar, bi vam lahko povedali več.

Kakorkoli že, pa bodo izboljšave *IE* ob njegovem prihodu ostale po večini skrite, saj je Microsoftova glavna skrb ravno varnost (več o tem kasneje). Dokler si ne bomo *IE7* ogledali podrobneje – in ne pričakujemo nobene ponovne iznajdbe kolesa – bo ostal *Firefox* bolj varna in prilagodljiva izbira. Applov *Safari* pa ima medtem v svojo ljubko obliko že vgrajeno branje RSS – in prilagodljivo avtomatizirano sprejemanje novic je nekaj, kar bi morala vključevati vsaka nova različica *IE*, da bi lahko bila konkurenčna.

PCF pravi... "Šele čas bo pokazal, ali se se pri Microsoftu kaj naučili iz napak *IE* in prvovrstnih zgledov, ki jih postavljata *Firefox* in *Safari*."

PRVA JE VARNOST

Prioriteta Longhorna je varnost. Pri Microsoftu obljubljajo, da privzete uporabniške nastavitve ne bodo več na administratorskem nivoju, kar je neumno uvedeno v XP. To ne velja za različico, ki smo jo preizkusili, kasneje pa bo taka zasnova zaklenila številne vitalne sistemske funkcije pred zlonamernimi ljudmi na internetu. Omejevanje uporabnikov je prihodnost v sistemu, ki bo verjetno deloval na podoben način kot OSX, ki zahteva administratorsko geslo za vsako namestitev morebitne nevarne programske opreme.

Druga velika izboljšava omogoča, da *Internet Explorer* teče v lastnem zaščitenem prostoru, ločeno od ostalega operacijskega sistema, zaradi česar v primerjavi z integrirano obliko v XP s svojimi šibkimi točkami in ranljivostmi ne ogroža celotnega sistema.

Longhorn bo prav tako vključeval možnosti strojnega varovanja in ne le programskega. Gre za koncept, ki je bil prej znan pod imenom Palladium, zdaj pa so ga preimenovali v Trusted Platform Module (TPM). V bistvu gre za čip v vašem računalniku, ki nadzira dostop do sistema in njegovih datotek. Če vam na primer ukradejo prenosnik, tat pa namerava zaobiti nepoznavanje vašega gesla za Longhorn, tako da poskuša zagnati vaš sistem iz drugega operacijskega sistema, mu bo čip preprečil dostop do vaših dokumentov. Seveda pa je to tudi slabo zna-

menje za predvajanje kupljenih medijskih datotek, ki jih bo čip TPM sprejel ali pa blokiral – če boste skladbo prenesli na drugi PC, verjetno ne bo delovala. To pa ni prihodnost, ki si jo želimo.

PCF pravi... "Obeti so dobri, vendar počakajmo, kaj bodo o vsem skupaj povedali hekerji."

INSTANTNO ISKANJE

Microsoft se je s svojo izvedenko iskanja zadnji pridružil zabavi: prehitela sta ga tako Google kot Apple. Vendar pa jo zadnja različica Longhorna vsaj vsebuje. Povedano na splošno, boste vtipkali iskalni niz za datoteko in v teoriji se bodo rezultati prikazali že v naslednjem trenutku, namesto da bi zahtevali dolgo brskanje po vašem trdem disku.

Kar je značilno za Longhorn, pa je sposobnost nastavljanja kriterijev za filtriranje, kot so ime izvajalca ali glasbeni žanr, v spustnih menijih. Zoprno pa je, da zaenkrat še ne morete shraniti prilagojenih iskalnih nizov za kasnejšo uporabo. Namesto tega boste morali ponovno ponoviti celotno kolobocijo. Vse to je daleč od nekoč spornega sistema shranjevanja WinFS, ki naj po novem ne bi več bil del Longhorna, pomenil pa bi, da bi datoteke lahko iskali in organizirali, ne glede na to, kje so fizično shranjene. Iskreno povedano, Googlov iskalnik slik delo opravi dovolj dobro, poleg tega pa je že na razpolago – prav tako kot Applov integrirani Spotlight v *OSX Tiger*, ki omogoča shranjevanje poljubnih iskalnih kriterijev.

PCF pravi... "Čisto verjetni scenarij se v tem primeru glasi: premalo in prepozno."

NORI UČINKI

Beta-različica Longhorna je na WinHEC požela kritike nekaterih opazovalcev zaradi vmesnika Aero Glass, o katerem se je na veliko šušljalo, v to različico pa ni bil vključen. No ja, dejansko je do neke mere bil, vendar je zahteval šušmarjenje z ukazno vrstico in za svoje delovanje potreboval Radeon 9800 ali GeForce FX 5900, čeprav so mu različna hekerska orodja omogočila tudi delovanje z drugimi grafičnimi karticami.

Ko je bil aktiviran, ni bilo kaj prida videti razen prosojnih naslovnih vrstic oken, ki prikazujejo prelomljeno sliko predmeta pod njimi v realnem času, ter učinke vrtenja in približevanja pogleda pri pomanjševanju in povečevanju oken – vse to pa je strahovito upočasnilo naš testni računalnik. Oglejte si strojno pospešena animirana okna v OSX in njegov način Exposé, ki omogoča predogled v več oknih, in videli boste, da je vse to že doseženo brez spremljevalnih težav in brez potrebe po grafični kartici višjega razreda.

Ker pa v resnici nismo videli niti polovico vsega, kar bo Longhorn ponujal, ne bi bilo pošteno, če bi ga zaradi pomanjkanja vizualnih bonbončkov na tej zgodnji stopnji kritizirali. Čeprav zaenkrat za to še ne obstajajo dokazi, pa obstaja načrt, po katerem naj bi prenesli znatno količino renderiranja grafičnega uporabniškega vmesnika iz procesorja na grafično kartico. In ravno na tem področju dejansko prihaja do sprememb: za dodatne informacije berite naprej.

PCF pravi... "Morda bodo naslednje različice boljše, vendar mora Microsoft na tem področju še precej dokazati."

TRETJA DIMENZIJA

Pri Microsoftu so z Longhorna oklestili že toliko stvari, ki so jih obljubljali na začetku, da si je popolnoma nemogoče zamisliti, da bi opustili tudi Windows Graphics Foundation (WGF). Mar ne? Upajmo, saj bo WGF, ki vključuje tudi zadevo, ki smo jo nekoč poznali kot Direct3D, bistveno spremenil način delovanja Windows – čeprav se zaradi tega način, na katerega stopate z njim v stik, ne bo spremenil.

> "Načrt je prenesti znatno količino renderiranja grafičnega uporabniškega vmesnika na grafično kartico"

V bistvu bodo vsako okno kot 3D površino renderirali senčniki pikslov vaše grafične kartice. To pomeni, da vaš dragoceni GeForce ali Radeon ne bo brezdelno čepel v računalniku, dokler ne boste naložili igre, vaš procesor pa se lahko posveti bolj pomembnim stvarem.

Za to je potrebna nova oblika gonilnika, Longhorn Display Drive Model (LDMM), ki bo poskrbel za deljenje renderiranja med več aplikacijami, namesto da bi eni sami aplikaciji – običajno igri – učinkovito dodelil izključno uporabo 3D renderiranja, kot to danes počne XP. LDMM prav tako omogoča grafičnim karticam, da prepustijo 3D površine navideznemu pomnilniku, s tem pa omogoča aplikacijam uporabo veliko večje količine pomnilnika, kot ga ima kartica.

Vendar pa vse to ni povezano le z lepim videzom. WGF bo prav tako omogočal učinke, ki bodo izboljšali funkcionalnost, tako kot na primer nalaganje vizualno prepoznavnih dokumentov enega na drugega – kar je prijetna alternativa prečesavanju skozi vrste ikon na namizju. Obljubljajo pa tudi podporo za spodobno prilagodljivo število pik na palec (dpi). Verjetno ste opazili, da pri višjih ločljivostih monitorja vse postane manjše; na zaslonu z ločljivostjo 1.900 x 1.200 lahko to povzroča prave glavobole, povečanje nastavitve pik na palec v Windows XP pa vodi do popačenj na sliki. Vsemu temu bo naredil konec WGF, ki bo poskrbel, da bodo vse točke prikazane v pravilni velikosti in kakovosti.

Če lahko verjamemo govoricam, bo v času izdaje v drugi polovici naslednjega leta Longhorn ponujal WGF 2.0, ki vključuje zadevo, ki smo jo prej poznali pod imenom DirectX10. Takrat bomo torej doživeli, da bo PC pravočasno udaril naslednjo generacijo konzol tam, kjer najbolj boli.

PCF pravi... "Gre za logično, a nekoliko zakasnelo potezo. Upamo, da jo bomo kmalu videli v akciji."

DODATNE NEVŠEČNOSTI

Ja, še zmeraj je tukaj aktivacija izdelka. Ja, še vedno se privzeto premaknete na A:\, ko poskušate v upravitelju naprav pobrskati za gonilniki. Ja, zagon in namestitev še zmeraj trajata celo večnost, kljub Microsoftovim obljubam, da bosta oba do datuma izdaje neprimerno hitrejša in bo namestitev očitno trajala le 15 minut. Ne, nobenega sledu ni o nekoč tako opevani stranski vrstici. Ne, prav tako ni nobenega znamenja o tem, da pri Microsoftu razvijajo protivirusno aplikacijo. In ja, zelo žalostni smo, da vas moramo obvestiti o modrih zaslonih smrti, ki so še zmeraj prisotni – le da jim delajo družbo še nesmiselni rdeči zasloni smrti, ki jih boste zagledali ob zares, zares katastrofalnih napakah. Se jih že veselimo.

Sistemske zahteve

Ima vaš PC dovolj mišic za Longhorn?

Ker večina elementov Longhorna še ni dokončana, pri Microsoftu niso pripravljeni odgovoriti na vprašanja o sistemskih zahtevah. Vse, kar povedo, je, da potrebujete "zmogljiv" procesor (meja okrog 3GHz bi potemtakem morala zadostovati), 512Mb pomnilnika in grafično kartico s 64Mb in podpore DirectX9, da si spodobno ogledate novi uporabniški vmesnik.

Čeprav ga bodo lahko poganjali tudi PC-ji, upravičeni do pokojnine - Microsoftovi strokovnjaki so zatrdili, da bo 1GHz ter 256Mb pomnilnika zadostovalo - pa bo s tako vrsto strojne opreme Longhorn lahko poganjal le najbolj osnovni vmesnik po vzoru Windows 2000. Največja poslastica, namizje Aero Glass, bo zahtevalo resnično zmogljivo grafično opremo: grafično kartico s 256MB, v idealnem primeru na vodilu PCI Express, ki bo lahko kos podatkovni širini vseh tistih 3D oken. Pri Microsoftu prav tako predlagajo dvojedrni procesor in 1GB pomnilnika, kar bo po njihovi presoji predstavljalo "optimalno izkušnjo". Če nameravate zapraviti veliko denarja, da bi bili pripravljeni na Longhorn, boste zadovoljni, če vam povemo, da je Microsoft pripravljen na vas; pripravljajo namreč program za certifikacijo, ki pomeni, da boste lahko od začetka naslednjega leta kupili novi PC z oznako "Longhorn Ready". Ob izdaji bosta na razpolago tudi dve vrsti logotipa Longhorn: prvovrstna oznaka, ki pomeni, da lahko na njem poganjate Aero, in oznaka nižjega razreda za vse manj zmogljive računalnike.

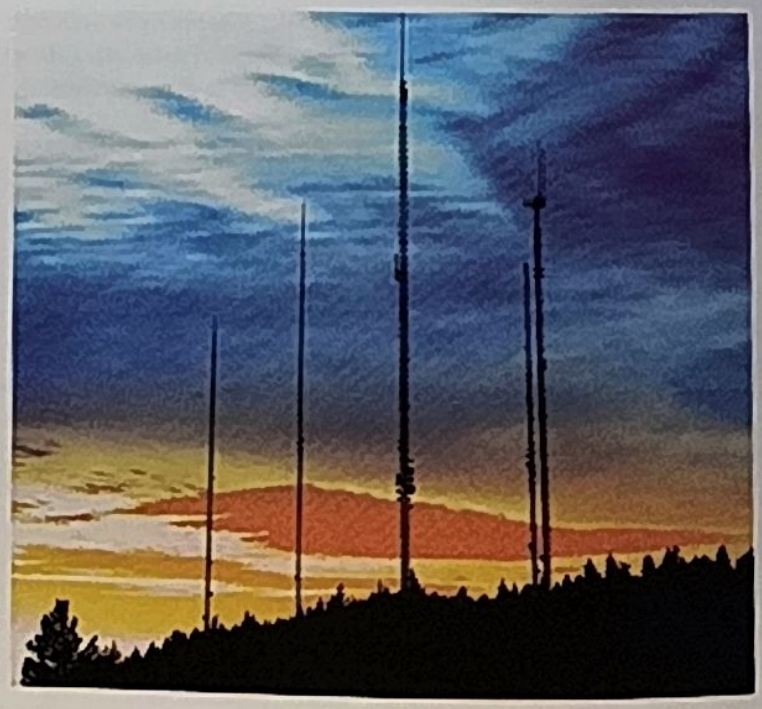
vrhunci razvoja #1

RAZKRIVAMO NAJSODOBNEJŠO TEHNOLOGIJO

WiMAX

PCF si ogleda prihodnost brezžičnega širokopasovnega interneta

Zaupali vam bomo majhno skrivnost. Nihče iz ekipe *PCF* nima navade, da bi med delovnim časom skočil na kavico v najbližji bar z dostopno točko do interneta in si med takim razvajanjem ogledal še zadnje novice na notesniku, ki je opremljen s povezavo Wi-Fi. Zakaj? Zato ker naš bar nima nobene dostopne točke Wi-Fi, pa tudi če bi jo imel, je brskanje po internetu v času kosila cenejše, če sedite za lastno delovno mizo. Ob redkih priložnostih, ko sploh zapustimo pisarno pri dnevni svetlobi, želimo biti zunaj pisarne, če razumete, kaj bi radi povedali. S tem pa seveda ne želimo reči, da dostopne točke Wi-Fi niso izvrstna tehnologija, in prej ko bo dostopna na železniški progi Maribor-Koper, bolje bo. Vseeno pa ne ustreza vsem ves čas. Ko bi se na obzorju le pojavil kak nov standard, ki bi omogočal hiter dostop do interneta na naših notesnikih, dlančnikih in pametnih telefonih, ne glede na to, kje se nahajamo – in ne le v nekaterih zanikrnih barih in na umazanih železniških postajah...



BREZŽIČNO IN ŠIROKOPASOVNO

Pri Intelu se zavedajo naraščajočega povpraševanja po mobilnosti, zato sodelujejo z drugimi vodilnimi podjetji pri razvoju tega, kar je Sean Maloney iz Intela poimenoval "doba širokopasovne brezžične tehnologije".

Širokopasovna brezžična tehnologija je trenutno sestavljena iz skupine prepletajočih se tehnologij, vključno z Wi-Fi, WiMAX, 3G in Ultra-Wideband (UWB); zaenkrat še ne obstaja nobena enotna teorija brezžične povezave – čeprav je napočil čas, da stavite, katera med njimi bo zmagala. Tako kot pri vseh tehnologijah v razvoju ima vsak sistem svoje lastne prednosti in slabosti.

Z Wi-Fi lahko povežete lokalna omrežja (do 91,44 m) z večjimi omrežji (kot je internet). UWB ponuja le povezljivost kratkega dometa, zaradi česar je najbolj primeren za okolje, namenjeno domači zabavi. WiMAX, ki je bolj podoben 3G, pa se uporablja za brezžične povezave na velikih razdaljah. Tehnologiji se trenutno dopolnjujeta; WiMAX je usmerjen na uporabnike notesnikov, 3G pa na tržišče mobilnih telefonov in dlančnikov. Povezavi WiMAX in 3G sta aktivni do 9,6 kilometrov od bazne postaje.

Med vsemi temi tehnologijami je zaradi svoje podobnosti s trenutnimi omrežnimi standardi za podatke dolgoročno najbolj zanimiva prav WiMAX.

KAJ JE TOREJ WIMAX?

WiMAX je tehnologija, ki temelji na standardih, njen cilj pa je omogočiti širokopasovno povezljivost na večjem območju kot

Wi-Fi, saj ponuja izredno hitre storitve v stilu povezav DSL vsem tistim, ki doma uporabljajo računalnike, opremljene z brezžično tehnologijo.

Intel je eno izmed prvih podjetij, ki je izdelalo čip s podporo temu standardu, poimenovali pa so ga Rosedale. Čip je izdelan po specifikacijah IEEE 802.16d, vendar ga je mogoče strojno-programsko nadgraditi na novejše standarde, predstavlja pa vmesnik med samim internetom in strojnimi napravami, ki jih je izdelal eden izmed 30 proizvajalcev (nedvomno se bodo v prihodnosti temu seznamu pridružili tudi drugi).

"WiMAX bo omogočal storitve v stilu DSL tistim, ki doma uporabljajo računalnike, opremljene z brezžično tehnologijo."

WiMAX bo predstavljen v treh fazah. Na začetku bo na razpolago naročnikom znotraj fiksne lokacije. Tako bo bazna postaja oddajala neposredno v vašo hišo in vam omogočala širokopasovno povezavo brez kablov – vendar znotraj omejitev vašega doma.

V naslednji stopnji bodo na razpolago hišne antene, ki bodo omogočale enostavno namestitev širokopasovne storitve. V najboljšem primeru borno pri lokalnem prodajalcu kupili ustrezno opremo in ustvarili lastno omrežje WiMAX, nato pa preprosto poklicali ponudnika, da bo storitev aktiviral.

Standard, za katerega verno, da ga nestrpno pričakujete, pa je 802.16e – ta je tisti, ki bo omogočal daljnosežen, enostavno dostopen in hiter signal na velikem območju, izkoristil pa ga bo lahko vsakdo z mobilno napravo, opremljeno s čipom, ki je združljiv z WiMAX. Na tej točki bo celotno mesto postalo ena sama dostopna točka, vi pa boste lahko uživali v svoji elektronski pošti ob radovednem pogledu natakarja ali, še bolje natakarice.

Vizija tehnologije WiMAX, kot so si jo zamislili Intel in njihovi partnerji, je jasna – prihodnost interneta leži v brezžični širokopasovni tehnologiji, ki bo omogočala vsakemu uporabniku interneta, da ga uporablja kadarkoli in kjerkoli želi. **www.wimax.forum.org** PCF

Antena
Tako kot Wi-Fi tudi WiMAX uporablja anteno, ki sprejema in prenaša pakete podatkov iz lokalnih računalnikov na strežnik v omrežju; deluje pa lahko tudi kot most med omrežji na različnih mestih.

Vozlišče WiMAX
Vozlišče WiMAX omogoča lokalno povezavo za domače omrežje, pošilja in sprejme pa lahko do 5Mbps podatkov na področju, ki ga pokriva.

Bazna postaja
Tukaj se nahaja tehnologija, ki je potrebna za delovanje omrežja. Tisti uporabniki, ki so najbližje bazni postaji, bodo imeli najhitrejšo in najbolj stabilno internetno povezavo.

Mobilno računalništvo
Povezljivost WiMAX bo uporabnikom prenosnih računalnikov omogočila dostop do interneta kjerkoli v dometu 9,6 kilometrov od bazne postaje.

NASLEDNJI MESEC
VRHUNEC SKLADIŠČENJA PODATKOV
HITREJŠI, MANJŠI TRDI DISKI Z VELIKANSKO KAPACITETO SO NA POTI DO VAŠEGA PC-JA

Toshiba priporoča
Microsoft® Windows® XP Professional.

TOSHIBA

SAMO NAJBOLJŠI OSTANEJO MIRNI,
TUDI POD PRITISKOM. KJERKOLI, KADARKOLI.

TECRA A4: Pripravljen na karkoli, s trdnim magnezijevim ohišjem in najnovejšo Intel® Centrino™ mobilno tehnologijo, za odlično brezžično delovanje

Kadar se poveča tempo dela, potrebujete notesnik, ki vam zagotavlja vrhunsko delovanje, ne glede na okoliščine. Mamljive zmogljivosti najnovejše Intel® Centrino™ mobilne tehnologije nudijo nemoteno povezavo in podaljšajo delovanje bateriji. Vsaka Tecra opravi stroge teste kvalitete, za povečanje zmogljivosti in dokončne zanesljivosti na poti.

Satellite M30X-118: zmogljiv Intel® Centrino 1.70 GHz procesor, 512 MB DDR RAM, 60 GB HDD S.M.A.R.T., 15.4" HCSV visokokontrastni TruBrite WXGA+TFT zaslon 1280 x 800, Super Multi drive enota, ATI MOBILITY™ RADEON™ 9700 (64MB), LAN, WiFi b/g, 6 v 1 medijska reža, IEEE 1394, hitri infrardeči vmesnik, TV-izhod (s-video), MS Win XP Home, Harman Kardon SRS Surround Sound, 3,1kg, 24 mesecev mednarodna garancija, torbica, optična miška.

Cena: **336.000 SIT** brez DDV (403.200 SIT z DDV)

www.inea.si/toshiba

intel inside
centrino™
MOBILE TECHNOLOGY

Možnost testiranja opreme na lokaciji INEA, strokovno svetovanje.

INEA

Izberite svobodo.

INEA d.o.o., Stegne 11, 1000 Ljubljana, tel.: 01/5138 128, 5138 115, e-pošta: prodaja.Toshiba@inea.si

Kaj se skriva za plombo?

Ste se kdaj vprašali, kaj se skriva pod pokrovom računalnika? Če ste bili dovolj radovedni, ste odstranili pokrov in pasli radovednost. A kaj če vam odpiranje računalnika prepreči nalepka, katere poškodba pomeni tudi izgubo garancije. Boste tvegali kaj takega, zato da bi potešili vašo radovednost? Logično gledano, tovrstna nalepka olajša poslovanje proizvajalca računalnika, saj zagotavlja, da do napake v delovanju ni prišlo zaradi uporabnikovega posega v notranjost. Po drugi strani pa je to lahko šót za izkoriščanje, saj morate računalnik ob morebitni nadgradnji (recimo, da želite vgraditi modem) pripeljati k proizvajalcu, če želite obdržati garancijo. Najbolj zaskrbljujoče pa je to, da vam tovrstna nalepka preprečuje videti, če ste v resnici dobili vse, za kar ste plačali. Si zamislite, da ste kupili nov računalnik, a ima ta vgrajen trdi disk, ki je prišel iz popravila in nosi oznako, da gre za popravljen disk, povrhu vsega pa vas prodajalec o tem ni obvestil? Bi se s tem strinjali?
Povejte svoje na **www.pcformatslo.net/forum**.

ATI Crossfire

V dvoje je lepše... str.36

PCFormat-ovi strokovnjaki

ANDREJ POTOČNIK
Pred mesecem dni je bilo iz njegovih ust slišati le "SLI, SLI, SLI", zdaj pa je preklopil na "CrossFire".

UROŠ JAUŠOVEC
Skoraj je dobil stavo, da bo z dvema igralnima palicama in letalo-loma pristal na dveh letalonosilkah hkrati.

BARBARA BANOVIĆ
Naletela je na predvajalnik MP3, pri katerem ima celotno uredništvo kaj od testranja - takega z zvočniki.

ALJOŠA HANCMAN
Trdil je, da so vsi telefoni, ki jih testiral, delovali pretiho. Ko si je umil ušesa, so se čudežno "popravili". Čudež.

TOMAŽ KOTNIK
Pri divjem preizkušanju pomnilniških kartic SD si je izpahnil zapestje. Zdaj se trese, če kdo reče SD. "SD!"

SEBASTJAN OMERZU
Žalost! Nekdo mu je ukradel izvijač. Tistega križnega, z oranžnim ročajem, ki mu je že od nekdaj ljub.

SISTEM OCENJEVANJA

0-19% Neuporabno ali popolnoma zanič
20-49% Zametki ideje, ampak vseeno slabo
50-69% Nekaj dobrih lastnosti, vendar nič posebnega
70-79% Dobra oprema vendar ne nujen nakup
80-89% Eden najboljših v svojem razredu, toda ne najboljši
90+ Izjemno. Dobitnik nagrade *Izbor uredništva*

Tehnična plat

1. PCF laboratorij
V našem skrivnem laboratoriju testiramo opremo že od pradavnine in ocenili smo že na stotine izdelkov ter spisali celo vrsto vodičev in pomoči.

2. Izbor uredništva
Samo takrat, ko kak kos strojne opreme preseže naša pričakovanja v tehnološki dovršenosti in vrednosti, ki jo dobite za vaš denar, bo dobil to oznako.

3. Dober nakup
Kaj hitro lahko zapravite celo premoženje za nadgradnje. Tukaj spet nastopimo mi, z našim prefinjenim čutom za dobro kupejo. Ko naletimo na izdelek, ki ponuja veliko za malo denarja, mu dodelimo to oznako.

4. Radi bi slišali vaše mnenje
Našo ekipo sestavljajo računalniško navdušenci, ki pšejo za računalniške navdušence, zato bi radi slišali vaše mnenje.

PREIZKUŠENO

oprema
aplikacije
orodja

v tej številki

str.34 Pomnilniške kartice SD
str.36 ATI CrossFire
str.39 Philips DVDR16LS
str.39 Nokia HS-4W
str.39 Trust battery life tester
str. 39 NEC MultiSync 1970GX
str.40 Gigabyte GA-8I955X Royal
str.40 Razer Diamondback Plasma
str.40 Sony MV700-HR
str.41 HP Scanjet 5590
str.41 M-bird XT-21
str.42 Toshiba Satellite L10
str.42 HP Photosmart 8150
str.43 PQI mPack P800
str.43 Nokia 6680
str.43 Dell Latitude X1
str.44 Prestigio Nobile 1560/1570
str.45 Aiptek BT Musicool Wireless
str.45 Logitech Z-2300
str.46 HP Business Inkjet 1200dtwn
str.46 Motorola V620
str.47 Search & Recover 2
str.47 Ringtone Maker
str.47 The Babysitter

Majhni, a hitri

Življenje je prekratko, da bi lahko pacali s počasnimi pomnilniškimi karticami. Tokrat smo so ogledali, če so hitre kartice SD res tako hitre, kot trdijo proizvajalci

Pretok podatkov za pomnilniške kartice je po izvirnih specifikacijah znašal le ubornih 150Kb v sekundi. Zdaj, ko so na trgu digitalni fotoaparati s hudo veliko milijoni točk in predvajalniki MP3, ki imajo neverjetne kapacitete, zna biti kopiranje fotografij in zvočnih datotek med računalnikom in drugo opremo precej nadležno in dolgotrajno opravilo. Vzemimo za primer kopiranje fotografij s 512Mb pomnilniške kartice – pri enkratni hitrosti bi to opravilo vzelo skoraj celo uro, torej skoraj tako dolgo, kot bi v fotosalonu potrebovali za razvijanje barvnega filma. Najnovejše hitre pomnilniške kartice bi naj podatke prenašale s 30-kratno hitrostjo in še hitreje, kar pomeni veliko lažje življenje za nas. Kako hitre pa so te kartice pri dejanski uporabi?

Kartice Secure Digital so ene najpopularnejših na trgu, tako da jih uporablja veliko proizvajalcev digitalnih fotoaparatov in predvajalnikov MP3, zato smo izbrali kartice štirih popularnih proizvajalcev in jih preizkusili. Želeli smo ugotoviti, katera kartica bi lahko prenesla neprekinjeno fotografiranje v visoki ločljivosti v najnovejšem fotoaparatu in bi ponujala bliskovito hiter prenos podatkov za primerno ceno.

Če želite kar najbolje izkoristiti hitre pomnilniške kartice, bodite izbirčni tudi pri izbiri čitalca. Taki, ki podpirajo več formatov, so praviloma počasnejši od čitalcev, ki podpirajo samo enega. Čitalci, ki podpirajo več formatov, namreč stalno preverjajo vse pogone, zaradi česar so pri pisanju in zapisovanju lahko tudi do štirikrat počasnejši. Seveda je čitalec na vodilu USB 2.0 samoumevna odločitev, določeni proizvajalci pa še vedno ponujajo modele na vodilu USB 1.1, ne da bi vas na to posebej opozorili. Na dosedanjih testih smo ugotovili, da ti čitalci delajo tudi do desetkrat počasneje. PCF

"Najnovejše hitre kartice bi naj prenašale podatke pri vsaj 30x hitrosti"

KAKO SMO TESTIRALI

Za ocenjevanje hitrosti pisanja in branja smo uporabili po dva čitalca, in sicer takega, ki podpira več formatov in ga izdeluje podjetje, ki izdeluje samo kartico, in še en čitalec, ki podpira samo kartice SD. Vse naprave so bile USB 2.0, ločeno priključene neposredno na računalnik, brez uporabe vozlišča USB 2.0. Istočasno na računalnik ni bila priključena nobena naprava USB. Kompleksna struktura map lahko znatno vpliva na hitrost prenosa. Da bi ustvarili pogoje, ki najbolje odgovarjajo običajni rabi, smo kartico do konca zapolnili s slikami s šestimi milijoni točk (okoli 90 slik), in sicer tako, da smo slike kopirali z računalnika na kartico in nazaj, pri tem pa smo seveda merili hitrost prenosa.

SanDisk Ultra II 512MB — 17.980 SIT

Proizvajalec: Sandisk Na spletu: www.sandisk.com

SanDisk je eno največjih imen na trgu pomnilniških kartic in mi smo bili vedno navdušeni nad njihovimi izdelki, vključno s čitalci. Serija kartic Ultra II za zahtevano ceno ponuja visoke hitrosti, saj sta v specifikacijah navedeni hitrosti branja in pisanja kar 66x oziroma 60x.

S čitalcem kartic SD je test s 512Mb kartico pokazal, da nazivna hitrost branja drži, je bila pa kartica nekoliko počasnejša pri pisanju, ki je potekalo s 55x hitrostjo. Kljub temu pa je še vedno hitrejša od ostalih kartic na testu, pri testiranju s SanDiskovim čitalcem ImageMate 5-in-1 pa hitrosti prenosa niso bile znatno nižje. Če si želite še hitrejše kartice, pa se bo verjetno splačalo razmisliti o SanDiskovi 1GB kartici Extreme III, ki bi naj omogočala kar 133x hitrost prenosa (20MB/s).

Kapacitete za podatke	483MB
Realna hitrost prenosa	60x
Hitrost branja za testu	9,0MB/s (60x)
Hitrost zapisovanja za testu	8,3Mb/s (55x)
Hitrost branja izbranjal v čitalcu za več formatov	9,0MB/s (7,7MB/s)

86% PCF pravi... "Nekoliko dražja od konkurence, a je bila SanDiskova kartica na testu prepričljivo najhitrejša."

Vredno ogleda PCFormat

Testirane kartice SD

Crucial High Speed SD 256MB 7.200 SIT

Crucial www.crucial.com

Glede na Crucialov status na trgu pomnilniških modulov, nas je presenetilo, da proizvajajo kartice SD samo do kapacitete 256Mb, še posebej zato, ker drugi proizvajalci ponujajo kartice s kapaciteto tudi do 2GB. A to niti ni pomembno, saj lahko na 256MB kartico shranite okoli 150 fotografij s tremi milijoni točk v visoki kvaliteti, Crucial pa bo prav gotovo kmalu predstavil zmogljivejše kartice.

Crucial za svoje kartice ne navaja hitrosti, razen da bi naj bile "high-speed". Povprečna hitrost branja je bila na testu okoli 55x. Kartica se je dobro odrezala tudi pri zapisovanju, kar pomeni, da je dobra izbira za fotoaparate, ki omogočajo zaporedne posnetke ali za prenašanje datotek MP3.

	246MB
	Ni navedena
	8,3MB/s (55x)
	6,9MB/s (46x)
	5,0MB/s (3,7MB/s)

75% **PCF pravi...** "Zelo solidna kartica z visokim prenosom pri branju in pisanju, nam pa ni najbolj všeč, da so na voljo samo modeli z 256MB."

Kingston Elite Pro SD 512MB 12.000 SIT

Kingston www.kingston.com

Tako ali tako nikoli ne boste dobili kapacitete, ki je navedena na embalaži, saj si sistem prisvoji določen del pomnilnika. Kapaciteta, ki je na voljo na tej 512MB kartici, pa je dokaj nizka, saj znaša le 472MB.

Pri testiranju s čitalcem za kartice SD, sta bili pri branju podatkov kartici s kapaciteto 512MB in 1GB enako hitri, in sicer sta brali podatke s 63x hitrostjo (9,4MB/s). S Kingstonovim lastnim čitalcem kartic različnih formatov pa se je ta hitrost spustila kar na 33x. Hitrosti zapisovanja niso bile ravno zavidljive, saj smo izmerili 23x hitrost ob uporabi čitalca za več formatov in 31x s čitalcem kartic SD. Prav zato Kingstonova kartica ni najboljša izbira, če potrebujete visoke hitrosti pisanja.

	472MB
	50x
	9,4MB/s (63x)
	4,7MB/s (31x)
	5,0MB/s (3,4MB/s)

70% **PCF pravi...** "Kingston je odlična kartica SD za solidno ceno, a jo pestijo nizke hitrosti zapisovanja, kar ji ni ravno v prid."

Lexar 32x SD Card 512MB 13.538 SIT

Lexar www.lexar.com

Podjetje Lexar je znano po zmogljivih napravah in precej nizkih cenah, ponuja pa celo paleto pomnilniških kartic. Je pa res, da so testirane kartice SecureDigital nazivno najpočasnejše na testu, saj je nazivna hitrost pretoka podatkov le 32x.

Na testu pa se je kartica pokazala za zmogljivejšo, kot smo pričakovali, še posebej pri branju podatkov. Podatke je računalniku posredovala s 36x hitrostjo, hitrost zapisovanja pa je bila tudi do 33x. Čeprav je Lexar na tem testu po nazivnih specifikacijah na samem dnu lestvice, pa je testirana kartica pri zapisovanju še vedno hitrejša od Kingstonove. Ta model je na voljo tudi s kapaciteto 1GB, in sicer za 13.538 SIT.

	480MB
	32x
	5,4MB/s (36x)
	4,95MB/s (33x)
	3,7MB/s (3,5MB/s)

64% **PCF pravi...** "Čeprav ni ravno najhitrejša pri branju in pisanju, pa je Lexarjeva "32x" kartica SD vseeno dobra izbira za zahtevano ceno."

ATI CrossFire

nVidiin sistem SLI je ATI-jeve inženirje pošteno presenetil, zato nas še kako zanima, če se lahko CrossFire uspešno kosa z njim. *PCF* preiskuje

Proizvajalec ATI **Na spletu** www.ati.com

CrossFire: to je tehnologija, ki se je preprosto morala pojaviti. Ko je nVidiia lani novembra predstavila SLI, je ta ATI-jev epski sovražnik prevzel vodstvo na trgu grafičnih kartic višjega razreda. Tako vsaj trdijo. Zahvaljujoč težavam s stabilnostjo in združljivostjo si je SLI namreč pridelal sloves tehnologije, ki je bolj hroščata kot neoprane rjuhe v cenenem motelu. Nas pa niti najmanj ne čudi, da je ATI izenačil bitko z lastno podporo za dve grafični kartici. Preprosto si ne more privoščiti, da bi bila nVidia edina na tem področju. Edino vprašanje je bilo, koliko časa bo ATI potreboval za kaj takega.

POVRAČILNI UDAREC

Osem mesecev je torej odgovor na zgornje vprašanje, a bi lahko ATI porabil še veliko več časa. Čeprav nova platforma s podporo za dve grafični kartici, ki sliši na ime CrossFire, močno diši po prvi reakciji na SLI, pa tehnologija obstaja že več let. Ne za PC-je, a obstaja, in sicer kot ogromni, po meri izdelani računalniki, ki znajo uporabljati tudi do 16 Radeonov 9700 naenkrat. Taki računalniki se uporabljajo v simulatorjih letenja, ki jih izdelujejo podjetja, kot sta Evans and Sunderland in CAE. Zato ima ATI vsekakor dober razlog za trditev, da CrossFire ne zmore le vsega, kar zmore SLI, temveč ga lahko celo prekosi.

Takšna je torej kratka zgodovina tehnologije CrossFire, nas pa zanima, kako se obnese v primerjavi z nVidiino tehnologijo SLI. Slednji se namreč (še?) ne obnese najbolje, prav tako pa mu ni ravno v prid, da je omejen na uporabo identičnih kartic in z dejstvom, da je podpora v igrah omejena, namesto da bi bila univerzalna, zato nas ne preseneča, da pri ATI-ju trdijo, da imajo precejšnjo prednost na tem področju. "Preprosto dela," pravijo za CrossFire pri ATI-ju. Ali je to res?

CrossFire smo videli in preizkusili, a še nismo imeli priložnosti pošteno testirati končnih izdelkov. Kar zadeva podporo za igre pri ATI-ju zatrjujejo, da bo CrossFire izboljšal zmogljivosti v vseh igrah s podporo za DirectX, ki so trenutno na trgu, pa tudi zmogljivosti v nekaterih igrah s podporo za OpenGL. Enako pomembna je informacija, da bi naj bil CrossFire združljiv z vsemi karticami Radeon X800 in X850 na vodilu PCI-Express. Zdaj se gotovo sprašujete, kako je to mogoče: konektor za SLI, ki ga najdemo na karticah GeForce 6600 in 6800 na vodilu PCI-Express, na obstoječih Radeonih X800 in X850 sumljivo manjka. Kako za vraga zna CrossFire povezati dve kartici? No, podobno kot pri SLI, boste potrebovali osnovno ploščo z dvema režama PCI-Express 16x, v tem primeru seveda ploščo z ATI-jevim lastnim naborom Radeon Xpress 200. V eno od teh dveh rež sede prva kartica X800 ali X850, ki deluje kot sekundarna kartica. Drugo režo PCI-Express zasede zadnji kos te sestavljanke, glavna grafična kartica, in sicer "CrossFire Edition". Te kartice bodo prav tako na voljo v različicah X800 in X850, po specifikaci-

Ultra IMPEX
Trgovina in poslovne storitve d.o.o.
Ljubljanska cesta 22, Slov. Bistrica

Prisegamo na kvaliteto in zaupanje, zato smo na trgu prisotni že 15 let.

Trgovina računalniške opreme po vašem okusu
Ultrastore

- računalniki
- monitorji
- digitalna fotografija
- tiskalniki
- multimedija
- DVD/DiVX predvajalniki
- potrošni material

Prenosni računalnik ACER
15" LCD, 512Mb RAM, CD-RW/DVD
40Gb HDD, Intel Celeron M 1.5Ghz, ...
179.990.- -4% gotovina

Računalnik Viking eXPanded
MP Gigabyte nForce4 NXE, nVidia 6600 PCI-E 128Mb, 160Gb SATA 8Mb,
CPU AMD Athlon64 2800+ 754, DVD-RW Nec 3520 (DL), FDD, 1024 Mb RAM, ...
159.490.- -4% gotovina

Pri nakupu računalnika 59.990.-
LCD monitor SAMSUNG 713V 17" -4% gotovina

Prodaja na položnice do 24 obrokov

Slovenska Bistrica
Poslovni center DOM SMREKA
tel: 02 818 28 60

Slovenske Konjice
Mestni trg 16
tel: 03 759 16 30

Vse cene vsebujejo 20% DDV

> **"CrossFire uporablja izmenjujoče renderiranje slike, kjer ena kartica renderira neparne slike, druga pa parne"**

jah pa bodo enake "navadnim" karticam X850 XT oziroma X800 XL. Kartice lahko kombinirate po mili volji, z kombinacije kartic za različnimi števili cevovodov za obdelavo pikslov ni priporočljivo. Če združite kartici z 12 in 16 cevovodi, bo slednja namreč delala počasneje, da bi bila platforma izenačena.

Pri renderiranju z dvema karticama se signal DVI iz sekundarne kartice preko Y-kabla pošlje glavni kartici. Osnovne plošče s podporo za CrossFire so opremljene s posebnim čipom, ki kombinira digitalne izhode obeh kartic v eno samo sliko v formatu DVI. Ste razumeli? Dobro. Najbolj zanimiv pa je način, na katerega CrossFire porazdeli delo, in ta način je tudi ključ ATI-jeve univerzalnosti in takojšnje izboljšave delovanja glede na sisteme z eno kartico.

PRESTAVLJANJE SLIKE

Tako kot SLI, tudi CrossFire podpira tako izmenjujoče renderiranje slike (Alternate Frame Rendering, AFR), pri katerem ena kartica renderira neparne slike, druga pa parne, in dinamično deljenje zaslona, pri katerem se zaslon razdeli na dva dela, velikost teh delov pa se sproti določa glede na grafično intenzivnost slike. ATI-jeva zapoznela rešitev pa podpira še dva načina, najpomembnejši pa je t.i. Super-Tiling, o katerem se je precej šušljalo. Zamislite si tehnologijo renderiranja, pri kateri se zaslon razdeli na večje število enako velikih kvadratov. Tako se ustvari vzorec, podoben šahovnici, ena kartica pa je potem zadolžena za izrisovanje belih kvadratov, druga pa za izrisovanje črnih. To bi bila najenostavnejša razlaga Super-Tilinga. Kljub neumnemu imenu pa naloga Super-Tilinga ni biti najhitrejši pri renderiranju. Ta častitljiv naziv gre vsekakor AFR-ju. Težava je samo v tem, da AFR ni združljiv z vsemi načini renderiranja. Ker vas nimamo namena utopiti v tehnikalijah, naj samo povemo, da obstajajo primeri, ko se podatki slike generirajo med renderiranjem ene slike, niso pa vključeni v izhodne podatke, dokler se ne začne renderirati naslednja slika, na primer pri ukazu "render to texture". V takih primerih AFR enostavno ne dela. Isto težavo, čeprav iz drugačnih razlogov, ima deljenje zaslona. Prav to je razlog, da SLI privzeto ne podpira vseh iger.

Zato je Super-Tiling veliki rešitelj. Pri ATI-ju pravijo, da je način združljiv s prav vsemi načini renderiranja. Žal pa bomo morali še malce počakati, preden bomo

Medtem...

Par kartic GeForce 6800 Ultra ni dovolj

Od predstavitve SLI lani novembra, je nVidia vladala trgu podvojenih grafičnih kartic. CrossFire pa bo menda to stanje spremenil, kajne? Ne ravno. Eno leto je v industriji grafičnih kartic izjemno dolga doba in zdaj mineva že celih 12 mesecev, odkar sta nVidia in ATI predstavila najnovejše grafične čipe. In videti je, da bodo zeleni prvi predstavili nov, pošasten grafični čip. nVidia še ni dala nobene uradne informacije, a je na splet pricurljalo nekaj prepričljivih specifikacij. Čip, ki ga razvijajo na sedežu nVidie v Kaliforniji, nosi kodno ime G70, kartice z njim pa bodo najverjetneje označene kot GeForce 7xxx, ko se bodo seveda pojavile na trgu. Novi čip bi lahko še najbolje predstavili kot GeForce 6800 na steroidih. Čeprav bo nVidia čip propagirala kot čip nove, četrte generacije z novim pogonom za renderiranje CineFX, pa smo prepričani, da bodo lastnosti in arhitektura precej podobne tehnologiji CineFX 3, ki so na čipih kartic GeForce serije 6. Ključna razlika bosta dva četverčka cevovodov za obdelavo pikslov, ki so jih pri nVidii stlačili v pogon za renderiranje, tako da bo cevovodov skupno kar 24 (najhitrejše ATI-jeve in nVidiine kartice imajo trenutno po 16 cevovodov). Zanimivo pa je, da se nVidia ne namerava odpovedati 110nm proizvodnemu procesu, kar lahko pojasni dokaj nizko frekvenco jedra (430MHz), o kateri se šušlja. Frekvenca pomnilnika pa naj bi bila okoli 600MHz. Če bo vse to res, bi bila največja prednost kartic prav podatkovna širina, a bodite prepričani, da bo nVidia ponujala tudi podporo za SLI.

Kodak
EasyShare Z740

- **10X optični zoom** (50x total zoom)
- **5.0 MP ločljivost tipala - max. 2576x1932**
- **46mm (1,8") velik LCD z visoko ločljivostjo**

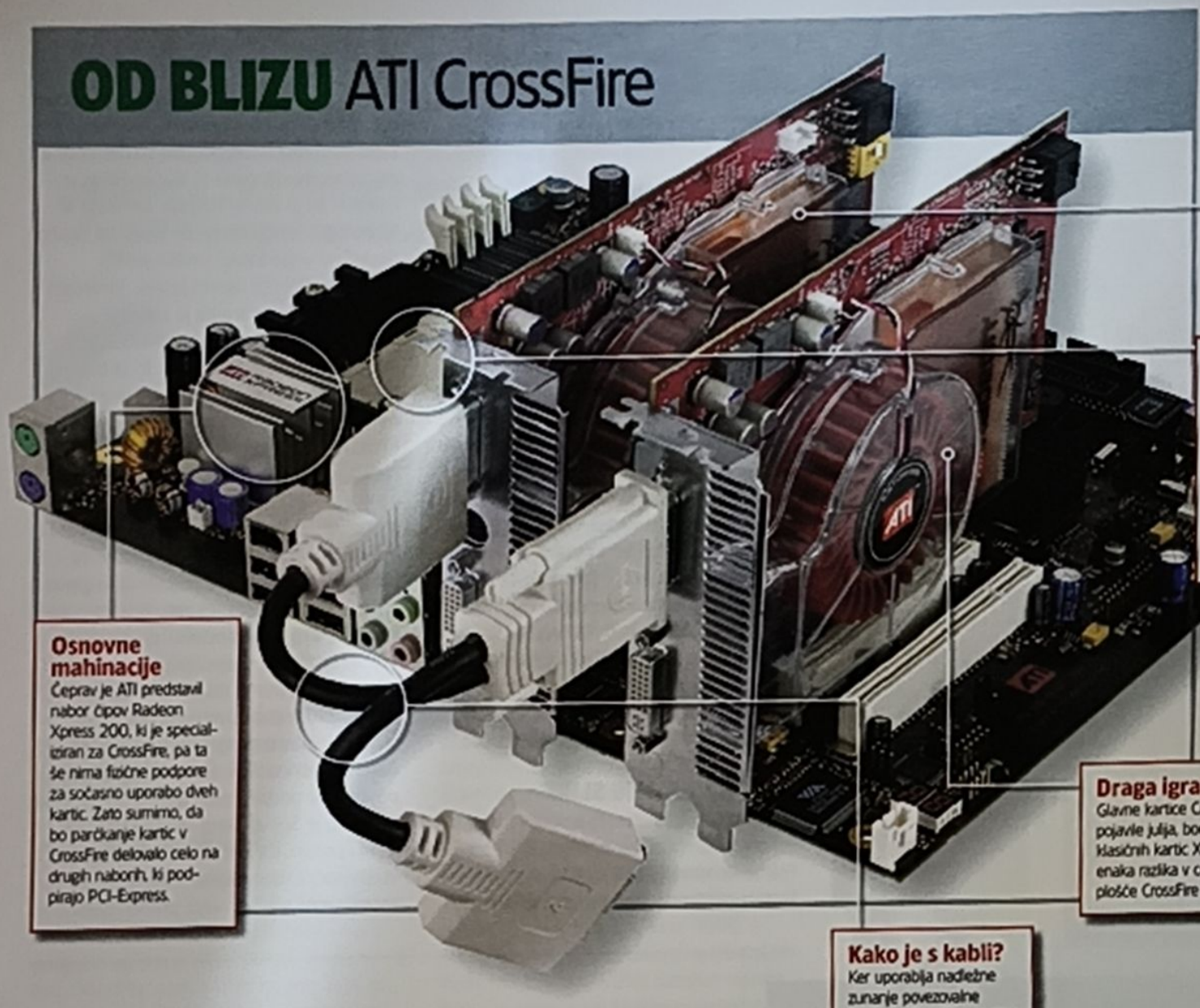
Ločljivost: 5 milijonov točk
Največja ločljivost: 2576 x 1932 točk
Tip tipala: 1/2.5" CCD (5.36 milijonov točk)
Zoom: 10x optični zoom, 5x digitalni zoom
Zoom wide: f/2.88-8, Zoom tele: f/3.7-8,
Snemanje videa 640 x 480,
18 možnosti načinov fotografiranja
ISO 80-160 (avtomatično) in 80,100, 200, 400, 800
Leče: KODAK RETINAR Aspheric All glass
Zaslon: 1.8" (4.6 cm), vgrajen flash
32 MB internega spomina
Reža za medije SD, MMC
USB, 2x AA baterija

96.900 SIT

Kodak EasyShare system

Pooblaščeni prodajalci:
Harvey Norman, trgovine JAE, trgovine Emisija, Rolan, trgovine Janus, SebaNet, UniHit, Teal, www.pcplus.si

OD BLIZU ATI CrossFire



Združljivost kartic
CrossFire omogoča skupno rabo katerihkoli kartic serij X800 in X850. A je omejen samo na te modele. Uporaba kartic X700 ni mogoča, prav tako pa ne boste mogli združevati kartic z R520, ko bo ta na voljo.

Xpressna podpora
ATI-jev novi nabor Radeon Xpress 200 CrossFire bo podpiral AMD-jeve in Intelove procesorje. Tržijo ga kot nabor za navdušence, saj podpira izjemno hitre pomnilnike (do DDR2 800MHz v različici za Intelove procesorje)in ima dve fizični reži PCI-Express x16.

Osnovne mahinacije
Čeprav je ATI predstavil nabor čipov Radeon Xpress 200, ki je specializiran za CrossFire, pa ta še nima fizične podpore za sočasno uporabo dveh kartic. Zato sumimo, da bo parčkanje kartic v CrossFire delovalo celo na drugih naborih, ki podpirajo PCI-Express.

Draga igrača
Glavne kartice CrossFire, ki se bodo na trgu pojavile julija, bodo svojih 15 tisočakov dražje od klasičnih kartic X800 oziroma X850, približno enaka razlika v ceni pa bo tudi za osnovne plošče CrossFire Edition Radeon Xpress 200.

Kako je s kabli?
Ker uporablja nadležne zunanje povezovalne kable, se CrossFire na prvi pogled zdi manj prefinjen od nVidiine rešitve SLI. V praksi pa je povezava DVI pri CrossFire enaka digitalna rešitev kot SLI.

lahko to trditev preizkusili v praksi. Dokler ne dobimo v roke poštenega sistema CrossFire, ki ga bomo lahko mučili huje kot španska inkvizicija, nam ni težko priznati, da zadeve ne moremo komentirati. Lahko pa povemo, da smo videli, da tehnologija deluje in da ATI trdi, da bodo fante pri nVidii spravili v jok. Pravijo tudi, da lahko pričakujemo izboljšave delovanja od 1,5x do 1,95x v primerjavi s sistemi z eno ATI-jevo kartico.

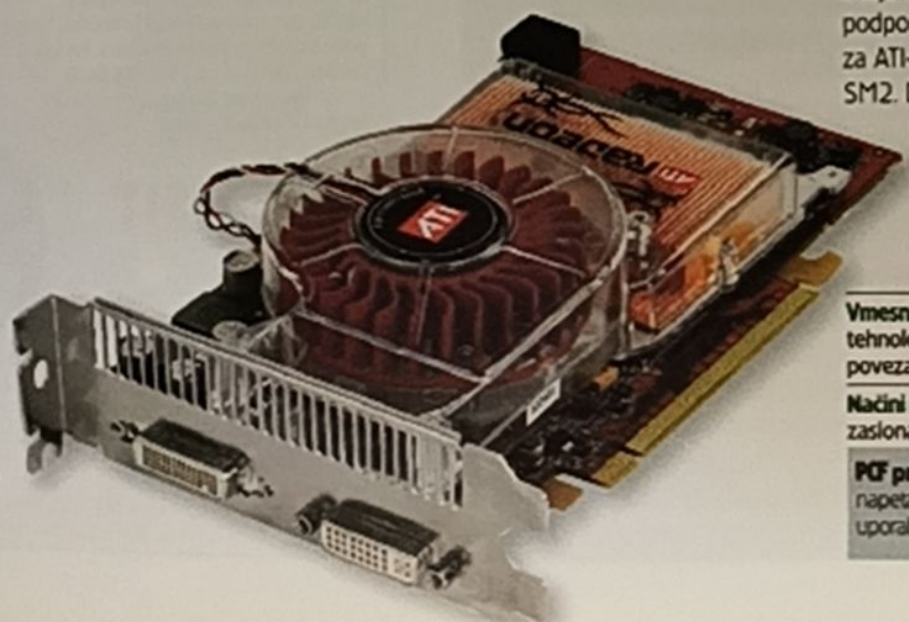
KVALITETA, NE KVANTITETA

Ker vemo, da znate šteti, vam vsekakor ni ušlo dejstvo, da smo omenili štiri načine renderiranja, ki jih obvlada CrossFire, omenili pa smo samo tri. No, četrta možnost pa je samo kvalitativna in ne izboljša delovanja v igrah, temveč doda tudi do 14x glajenje robov (anti-aliasing). Enostavno povedano združuje 6x anti-aliasing vsake od kartic in 2x strojno možnost t.i. super-vzorčenja na povezovalnem čipu glavne kartice. To bi naj pomenilo najbolj gladke robove, kar jih je svet kdaj videl, a dokler ne bomo dobili priložnosti, da bi pošteno testirali končno različico sistema CrossFire, bomo komentarje raje prihranili za kasneje. Že zdaj pa lahko povemo, da bomo blazno razočarani, če ne bo šlo za preprosto najboljše glajenje robov na trgu.

Tisto, kar bi težko zgrešili med našim kratkim srečanjem s sistemom CrossFire, pa je kar nekaj možnosti, ki prav osramotijo nVidiin SLI. Prva je enostavnost uporabe. Za razliko od SLI ni potrebno ponovno zaganjanje računalnika in preklapljanje med načinoma renderiranja z eno ali dvema karticama. Prav tako ni potrebe po ločenih karticah in mostičkih, ki jih pozna nVidiin nForce 4 za SLI. V gonilniku programsko preklopite in delate. Da, tako enostavno je. In potem je tukaj še precej manjša poraba energije, ki je tipična lastnost ATI-jevih grafičnih kartic.

"Blazno bomo razočarani, če se ne bo izkazalo, da gre za najboljše glajenje robov na trgu"

Seveda pa je tu še problem združljivosti. Največja pomanjkljivost SLI je ta, da je potrebno v sistem vgraditi grafični kartici, ki imata identičen BIOS. ATI besno zatrjuje, da CrossFire nima takšnih zahtev. Edino, kar nas trenutno skrbi, je to, da ATI še vedno nima podpore za Shader Model 3. Zapravljanje tone denarja za SLI je lahko celo dobra odločitev, če pomislimo, da imajo nVidiine kartice serije 6 vso potrebno podporo. Tega pa seveda ne bi mogli reči za ATI-jeve kartice, ki imajo le podporo za SM2. Dokler ATI ne bo predstavil čipa R520 s pošteno podporo za SM3, bomo pošteno razmislili, preden bomo izbrali CrossFire. **PCF**



Vmesnik 2x grafična reža PCI Express, tehnologija povezave Dual-card, podatkovna povezava DVI, strojni povezovalni čip z 2x SSAA

Načini renderiranja Super-Tiling, deljenje zaslona, Alternate Frame Rendering

PCF pravi... "Očitno bo dirka v zmogljivosti kar napeta. Kar zadeva stabilnost in enostavnost uporabe, pa je ATI vsekakor v prednosti."

LIGHTSCRIBE V AKCIJI

DVDR16LS

Enota, ki bo zapisala zgoraj in spodaj

Cena 20.410 SIT **Na spletu** www.philips.com **Testiranje omogočil** PC H.AND, 01 530 08 00

Predstavnik optičnih enot iz Philipsovih vrst nudi poleg solidnih hitrosti pri zapisovanju na optične nosilce tudi eno sladko prednost – omenjeni model namreč omogoča zapisovanje slike na zgornjo stran ploščka. Tehnologija se imenuje LightScribe in prihrani neugledno čečkanje s flomastrom po ploščku. Vendar pa boste za to potrebovali posebne ploščke, ki pa jih proizvajajo že številni proizvajalci, kar pomeni, da jih ni večji problem dobiti.

Ker pa je enota v prvi vrsti zapisovalnik CD-jev in DVD-jev, lahko z njo jasno zapisujemo DVD-je in sicer v izvedbi +R s 16x hitrostjo, v –R 8x, dvoslojne z 2,4 x, + /– RW pa s 4x hitrostjo. Enota omogoča 16x branje DVD-jev, 40x branje medijev CD-R, 24x CD-RW, ter 40x branje običajnih CD-jev. Zraven zapisovalnika dobimo tudi posebno različico programa *Nero 6.0*, ki omogoča že omenjeno zapisovanje slik ali besedila na zgornjo stran ploščka. Sama izdelava je dokaj podobna uporabi Nerovega *CoverDesignerja*. Enostavno izberemo sliko za ozadje, jo opremimo z besedilom, pogledamo, kako bo videti končni izdelek in če smo zadovoljni, zadevo tudi zapišemo. Na tem mestu povejmo, da zapisovanje slike traja okrog 20 minut (za zgornjo stran se razume), kar ni malo v primerjavi z nekaj potegi s flomastrom. Sama kvaliteta slike ne spada med najboljše, je pa vsekakor dovolj dobra za večino uporabnikov, ki želijo biti nekaj posebnega. To funkcijo smo preizkusili na priloženih CD-jih, prav tako pa smo celotno zadevo preizkusili na Verbatimovih DVD-jih. Zapisovalnik je tudi tako "pameten", da zazna, kateri plošček je vložen in na prednji strani z modro lučko označi, ali se je v pogonu CD ali DVD. Na splošno so se pri Philipsu lepo potrudili in nam postregli z zelo dobrim in inovativnim zapisovalnikom, ki bo za seboj gotovo potegnil množico enot s podporo za LightScribe.

Branje DVD-ROM, DVD+R, DVD+RW, DVD+R DL, DVD-R, DVD-RW, CD-ROM, CD-R, CD-RW

Zapisovanje DVD+R, DVD+RW, DVD+R DL, DVD-R, DVD-RW, CD-R, CD-RW

Načini zapisovanja DVD, CD, TAO, DAO, Multisession, SAO, Packet Writing

Dostopni časi DVD 140ms, CD 125ms

Predpomnilnik 2MB

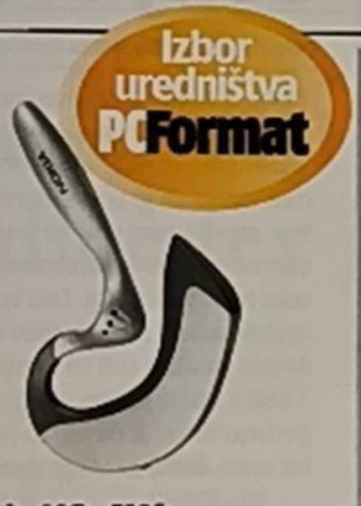
80% **PCF pravi...** "Solidna enota za zapisovanje, ki ponuja zares zanimiv bonbonček"

Trust PW-2050 Battery power tester

Cena 1.920 SIT **Na spletu** www.trust.com **Testiranje omogoči** Trion, 01 563 40 10

Ste se kdaj spraševali, če se je baterija v vašem daljinskem krmilniku izpraznila, ali pa je morda kaj drugega narobe? Ker večina med vami nima multimetra pri roki, ko se porodi takšno vprašanje, vam kot naročeno pride prav Trustova napravica za testiranje baterij. Sprejme baterije vseh velikosti (D, C, AA, AAA, 9V) in vam lepo pokaže, kako polna je vaša baterija. Uporabno? Zelo. Če kaj takega seveda potrebujete. Pa še v žep ga lahko stlačite, kar je še dodatno uporabno.

83% **PCF pravi...** "Preprosta ideja, ki se odlično obnese."



Nokia HS-4W

Cena 21.240 SIT **Na spletu** www.nokia.com **Testiranje omogoči** Teleray, 01 476 08 00

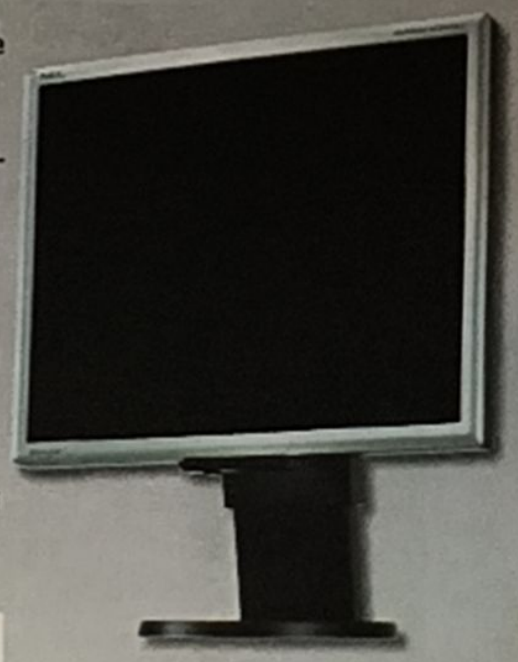
Glede na to, da v Sloveniji že nekaj časa velja zakon, ki prepoveduje telefoniranje med vožnjo brez prostoročnega kompleta, se lahko strinjate, da prihaja HS-4W kot naročena. Odlična slušalka, ki je tako dobro zasnovana, da skorajda ne opazite, da vam visi na ušesu, je povrhu vsega še simetrično izdelana, da omogoča uporabo tako na levi kot na desni strani. Uporaba je pregovorno Nokiino dobra, baterija pa zna držati tudi do šest ur pogovora. Je pa primerna le za Nokiine telefone.

88% **PCF pravi...** "Pregovorno dobra Nokia, seveda le za njihove telefone."

NEC MultiSync 1970GX

Cena 159.900 SIT **Na spletu** www.philips.com **Testiranje omogočil** Power Plus, 01 511 27 27

NEC-ov model, ki je namenjen predvsem ljubiteljem multimedije, je 12ms in 19-palčna zadeva, ki se nam je hitro usedla v srca. Slika je namreč odlična, barvnih odklonov ni videti, filter proti sijaju pa svoje delo dobro opravlja, pa še slika z njim dobi dodatno globino. Kot vsi NEC-ovi modeli višjih razredov, je tudi 1970GX izjemno prilagodljiv, saj ga je mogoče tako nagibati, kot tudi nastavljati po višini. Podnožje je sicer majhno, a težko, tako da se monitor ne seli po mizi ob prvem prepihu. Na račun izjemno tankega okvirja je idealen tudi kot drugi monitor, če si seveda lahko privoščite več monitorjev. Edino, kar nam ni bilo všeč, pa so krmilni gumbi, ki niso najbolj odzivni in nam ni bilo jasno, če smo pritisnili na kak gumb ali ne. Je pa večsmerna paličica za sprehajanje po menijih zato dobra ideja.



85% **PCF pravi...** "Odličen monitor, le krmilne gumbe in ceno bi lahko popravil."

Izbor uredništva PCFormat

ZA DVE JEDRI

GIGABYTE GA-8I955X ROYAL

Gigabyte vsekakor ne počiva s podporo za nove procesorje. In prav je tako.

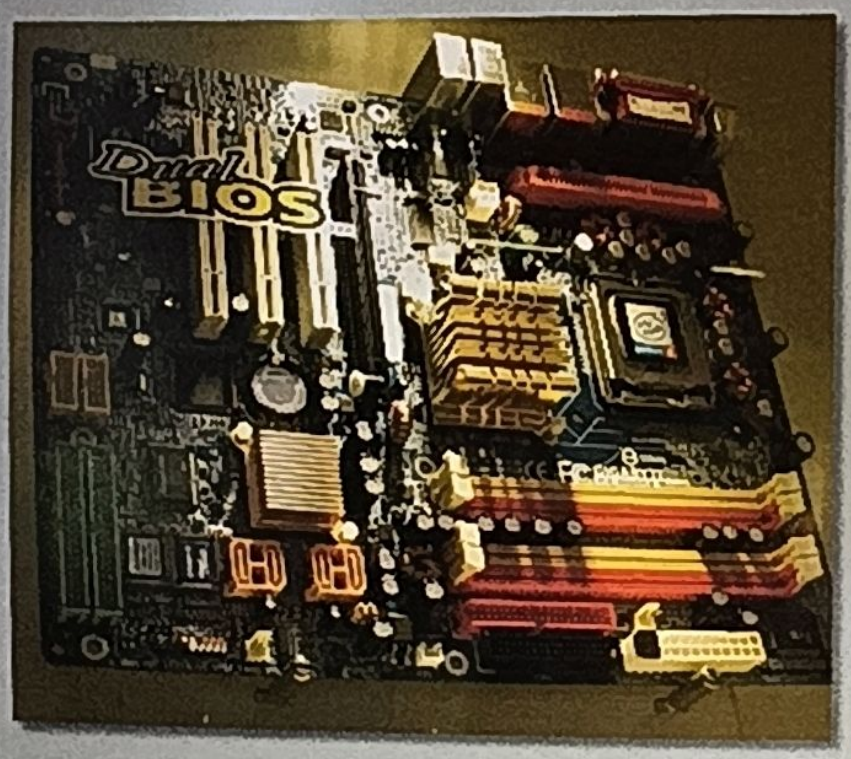
Cena Še ni znana **Na spletu** www.gigabyte.com.tw **Testiranje omogočil** JAE, 01 589 62 26

Gigabyte je že dolgo časa eden izmed velikih tajvanskih proizvajalcev osnovnih plošč in vedno radi testiramo njihove izdelke, čeprav se nam občasno dozdeva, da imajo vseeno preveč modelov, saj ima vsaka izvedenka svoje modelno ime, ki se zna tudi razlikovati od ostalih. Saj ne, da bi bila imena nesmiselna, le težko si je zapomniti toliko različic.

Če že imamo težave s katero od plošč, pa to vsekakor ne velja za njihovo trenutno zastavonošo, kar zadeva nabore za Intelove procesorje. Kot že ime razkrije, je za jedro plošče uporabljen najnovejši nabor čipov Intel I955X, kar pomeni podporo za vse procesorje na podnožju LGA775, vpeljan pa je bil predvsem z namenom podpore Intelovim dvojedrnim procesorjem serije 800. Ker gre za najbolj zmogljiv nabor čipov ta hip, ne preseneča uporaba pomnilnika DDR2, kot tudi podpora sistemskega takta do 1066MHz. Štiri razširitvene reže omogočajo vgradnjo kar do 8Gb pomnilnika, kar bi moralo zadostiti večini uporabnikom. Pri uporabi grafike je jasno, da je AGP stvar preteklosti, saj pri novih izdelkih PCI-Express trdno vodi, tu pa boste imeli na voljo 16x PCI-E, kot tudi dve reži PCI-E 1x. Ker pa navadne reže PCI še zdaleč niso izumrle, ima plošča tri reže za tovrstne nadgradnje. Obvezni del nabora 955 je tudi južni most, ki je tokrat različica ICH7R, kar pomeni, da ima podporo za diske S-ATA II, dodan pa mu je še samostojen krmilnik Silicon Image SIL3132. Na plošči najdemo tudi krmilnik FireWire, samostojen krmilnik IDE ATA RAID, dve gigabitni mrežni kartici, ki jih nadzoruje Broadcomov čip, ter zvočno kartico 7.1, za katero skrbi čip ALC882. Vendar se tu seznam posebnosti ne konča. Kot je v navadi pri Gigabytu, je tudi ta model plošče opremljen z dvojnim čipom BIOS, kot tudi s posebnim napajalnim vezjem, ki ga kot vedno imenujejo DPS.

Nabor čipov Intel I955X
Podprti procesorji Intel LGA775
Podprt pomnilnik DDRII
Število rež PCI-E 1x 16x, 2x 1x
Število rež PCI 3x
Dodatno DPS, dvojni BIOS

90 %, PCF pravi... "Izjemna plošča, ni kaj, problem je le, da procesorji, ki jih podpira, še niso tako izjemni."



Vredno ogleda PCFormat

Razer Diamondback Plasma Limited Edition

Cena 14.900 SIT **Proizvajalec** Razer **Testiranje omogočil** Rodocomp, 02 876 11 43

Glodavec, ki se nam je tokrat znašel na mizi, sliši na ime Razor Diamondback Plasma Limited Edition. Že ob prvem prijemu v roke, smo vedeli, da bo hitro postal naš dober prijatelj. Po nekajurnem nabijanju iger in iskanju gumbov, smo se navadili na najprej malo čudne stranske gumbe, ki jih je mogoče (kaj pa ste lahko drugega pričakovali?) programirati po svoji mili volji s priloženo programsko opremo. Sama miška je privezana na kabel (verjetno zato, da nam ne bi ušla), kar omogoča hitrejši prenos podatkov do računalnika, prav tako pa se na ta način izognemo praznim baterijam. Opremljena je s sedmimi gumbi, 16-bitnim senzorjem s 1600 dpi, ki deluje z natančnostjo 5,8 milijonov pik (več kot imajo povprečni digitalni fotoaparati), kar zazna tudi najmanjši premih miške. Dioda ni standardne rdeče, ampak lepe modre barve. Zagrizeni igričarji dobijo poleg tudi torbo za prenašanje miške. Kar se specifikacij tiče, se miška ne razlikuje od običajnega razreda Diamondback.

Število gumbov 7
Brezžična Ne
Optična Da
Barva diode Modra
Natančnost 1600 dpi, 16-bitna

87 %, PCF pravi... "Tehnično praktično enaka miška kot običajni Diamondback. Kar sploh ni slabo!"

Sony MV-700HR

Cena 99.990 SIT **Na spletu** www.sony.com **Testiranje omogočil** CHS, 01 560 65 00

Da se kar takoj razumemo: pri *PCFormatu* nikakor ne podpiramo gledanja filmov med vožnjo, če to počne voznik avta. Prav nobena seksi ritka na zaslonu namreč ne odtehta neprimerno manj seksi polomljenih kosti. Zato ta predvajalnik ne sodi pred voznikov nos. Ampak prav fino sodi na zadnji sedež. 7-palčni zaslon je čisto dovolj velik za gledanje filmov, je pa res, da je vidni kot ravno dovolj za enega gledalca.

MV-700HR zna predvajati DVD-je, filme, kodirane v DivX, slike JPEG in zvočne datoteke MP3. Vse našteto počne prav solidno, različne vrste medijev ga ne motijo, le pri datotekah DivX ima občasne težave, kar pa je seveda odvisno od načina kodiranja. Reža za pomnilniške kartice Memory Stick je simpatičen dodatek, sploh za lastnike digitalnih fotoaparatov, ki uporabljajo te kartice za hranjenje podatkov. Vseeno pa je predvajalnik prvenstveno namenjen uporabi v avtomobilu, tako da so priloženi prirejen polnilec, nosilna roka in majcen daljinski krmilnik, ki pošteno olajša navigacijo, saj predvajanje s pomočjo gumbov na vrhu zaslona ni ravno prijetno početje. Če si vaši sopotniki želijo zabave v avtu, jim jo torej privoščite.

79 %, PCF pravi... "Simpatičen in precej vsestranski predvajalnik, ki pa bi lahko imel boljši vidni kot."

HP ScanJet 5590

Cena 121774 SIT **Na spletu** www.hp.com **Testiranje omogočil** Avtera, 01 585 34 11

Podjetje HP je že nekaj časa prisotno tudi na področju skenerjev. S testiranim modelom pokrivajo zgornji razred teh modelov, saj nudi poleg samodejnega podajalca papirja (ki je zmožen list tudi obrniti in tako takoj poskenirati obe strani) še eno lepo lastnost, in sicer dodatek, s katerim lahko skeniramo tudi negative. Spada med hitrejšo vrsto skenerjev, saj z njim lahko poskeniramo do osem strani ali štiri slike v minuti, predogled pa ponudi že v sedmih sekundah. Da spada med boljše svoje vrste pove tudi dejstvo, da je najvišja ločljivost 2400dpi pri 48-bitni barvni globini. Priklop poteka preko vmesnika USB 2.0, ki poskrbi za dovolj hiter prenos podatkov, prav tako pa podpira vse sisteme. Priložena programska oprema omogoča hiter in natančen izbor dela slike ali teksta, ki ga želimo skenirati. Skener ponuja možnost skeniranja iz samodejnega podajalnika ali pa po običajni poti. Prednost samodejnega podajalnika je v tem, da je zadeva hitrejša, manj naporna za uporabnika, pa še kvaliteta ne trpi.

83% **PCF pravi...** "Odličen skener, ki bo zadovoljil tudi tiste zahtevnejše zahtevneje uporabnike."

Izbor uredništva PCFormat

Maycom M-bird XT-21

Cena 30.400 SIT **Na spletu** www.maycom.nl **Testiranje omogočil** Elkotex, 01 583 79 10

Podjetje Maycom poznamo predvsem po kupu blazno inovativnih zvočnih rešitev, od vmesnikov za dlančnike do profesionalnih diktafonov. Predvajalnik, ki smo ga dobili na test, je... kako bi rekli... malce nor. Gre namreč za predvajalnik MP3 z zvočniki. Ne, tisti dve srebrni okrogli zadevi nista oblikovalski finti, temveč zvočnika. Ne računajte na ekvivalent sobnemu ozvočenju, a sploh nista slaba.

Krmiljenje je odlično izvedeno, saj je uporaba štirismerne paličice odlična ideja, vmesnik pa je dobro izdelan in jasen. Seveda je vgrajen tudi radijski sprejemnik, ki pa radijskega signala ne lovi ravno vzorno. Ena bolj zabavnih lastnosti predvajalnika pa je budilka (seveda predvajalnik kaže tudi uro). Ker brez snemanja ne gre, predvajalnik seveda omogoča snemanje zvoka in radijskega programa, snemanje je pa mogoče celo časovno določiti, kar je še dodatna prednost te pojoče škatlice.

Edino, kar nam dejansko ni najbolj pri srcu, so dimenzije predvajalnika, ki vsekakor ne spada med manjše in lažje na trgu, a mu na račun vseh naštetih prednosti to odpustimo. In še nekaj – slušalke so prav tako zmešano oblikovane kot predvajalnik sam.

90% **PCF pravi...** "Ima vse, kar imajo veliki, in še kaj zraven. Eden boljših predvajalnikov ta hip."

Črno-belo ali barvno...

...odločitev je vaša.

E 232

A4 mono laserski tiskalnik
- hitrost: do 21 str/min
- 16 MB spomina, razširljiv do 80 MB
- ločljivost: do 2400 image
- 250 listni predal
- emulacija PCL6...
- USB 2.0 in paralelni priključek
- čas izpisa prve strani < 8,5 sek

PPC z DDV
29.900 SIT

C 510

A4 barvni laserski tiskalnik za zahtevne uporabnike
- hitrost: do 30 str/min čb
- do 8 str/min barvno
- ločljivost: do 2400 image
- 250 listni predal
- emulacija PCL5e, 6 in PostScript L3, PDF
- 300 MHz, RISC procesor
- 64 MB spomina, razširljiv do 320 MB
- USB in paralelni priključek
- čas izpisa 1. strani: čb < 13 sek, barvno < 19 sek
- NIZKI STROŠKI UPORABE

PPC z DDV
89.800 SIT

LEXMARK™

Prodaja preko pooblaščenih prodajalcev in trgovin

Alterna Intertrade d.d. , Družba za računalniški inženiring, Leskoškova 6, 1000 Ljubljana
t. 01 5202 800, f. 01 5202 840, SERVIS: t. 01 5202 768, www.lexmark.si, www.alterna-i.si

ALTERNA INTERTRADE

acer
TravelMate 4152LMi

291.309,00
Cena vsebuje davek na dodano vrednost

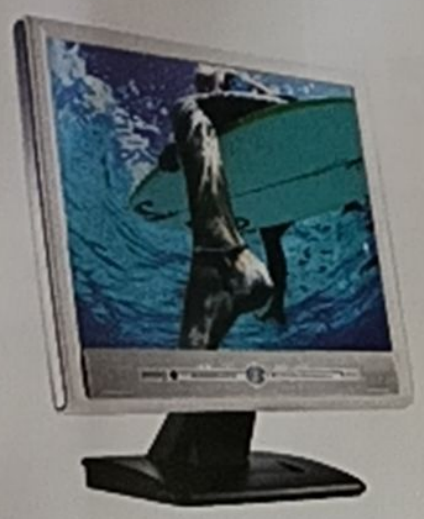
Prenosnik, ki omogoča izjemno hitrost in neomejeno povezljivost. Spopade se lahko z prav vsako multimedijsko aplikacijo in je odlično orodje tako za poslovneže kot domače uporabnike.

Procesor Intel® Pentium® M procesor 740 (1.7GHz, 2MB L2 cache),
Zaslon 15" XGA TFT LCD, resolucija 1024x768 pixlov,
Spomin 512MB (2x 256MB) DDRII, nadgradljiv do 2GB,
Grafika Intel® 915GM integrirana 3D 64MB, s podporo Microsoft® DirectX® 9.0,
Avdio sistem z dvema vgrajenima zvočnikoma, MS-Sound kompatibilen, mikrofon,
Trdi disk 60GB ATA/100, FDD zunanji - opcija,
Optični pogon: DVD-Dual Double Layer,
Priključki: 4x USB 2.0, IEEE 1394, Ethernet (RJ-45), Modem (RJ-11), VGA, S-video/TV-out, Mikrofon/line-in, Slušalke/zvočniki/line-out, Infrared (FIR), Type II PC Card slot, DC-in jack za AC adapter.
Brezžična komunikacija: Integrirana Intel® PRO/Wireless 2200BG mrežna povezava,
Teža: 2.91 kg,
Garancija: 12 mesecev,
Operacijski sistem: Microsoft® Windows® XP Home Edition ANG.
Programska oprema: Acer Launch Manager, Acer eManager (ePresentation, eSetting, ePowerManagement in eRecovery), Acer System Recovery CD, Adobe® Reader®, CyberLink® PowerDVD™, NTI CD-Maker™.

acer
AL 1715S

Velikost zaslona 17"
Resolucija 1280 x 1024
Velikost pike 0,264 mm
Barve 16.2 milijonov
Kontrast 500:1 (max. 600:1)
Svetilnost 300 cd/m2
Odzivni čas 8 ms
Varnost TCO'99
Garancija 36 mesecev

64.734,00
Cena vsebuje davek na dodano vrednost



BenQ
FP 767 V2

Velikost zaslona 17"
Resolucija 1280 x 1024
Velikost pike 0,264 mm
Barve 16.2 milijonov
Kontrast 500:1 (max. 600:1)
Svetilnost 260 cd/m2
Odzivni čas 12ms
Varnost TCO'99
Garancija 36 mesecev

59.900,00
Cena vsebuje davek na dodano vrednost

TrendNET
rešitve

TrendNET d.o.o., računalniški inženiring, Šlandrova cesta 6A, 3320 Velenje,
Tel.: 03 5863 033, Fax: 03 5861 970,
Spletna stran: www.trendnet.si, E- mail: info@trendnet.si

Dober nakup PCFormat

Toshiba Satellite L10

Cena 259.900 SIT **Na spletu** www.toshiba-europe.com **Testiranje omogočil** www.notesnik.si

Ta mesec se očitno spet tare notesnikov, kar nas niti najmanj ne moti. Odkar imamo v uredništvu brezžični usmerjevalnik, je v takih primerih težko najti koga v pisarni, kjer naj bi dejansko ždel. Obveščanje bralcev o naših delovnih navadah pa ni poanta tega testa, tako da preidimo na dejstva. Satellite L10 je v bistvu klasičen Toshibin izdelek: robusten, lep, ergonomičen in zmogljiv. Poganja ga 1,6GHz Pentium-M in ima 512MB sistemskega pomnilnika, ki si ga deli z Intelovo integrirano grafično kartico. Zahtevne igre torej odpadejo (ne, ne bomo že stotič zapisali, da Intelov Extreme Graphics čip ni nič kaj ekstremen; ups, pa smo), a notesnik tako ali tako ni namenjen igram. Najbolj sta nam bili všeč tipkovnica in sledna ploščica. Prva je odlično vpeta in poezija za delo, slednja pa ravno prav občutljiva, da po daljši uporabi nismo kazali teženj po tem, da bi vanjo zasadili zobe, kar pomeni, da je test prestala z odliko. Gre torej za tanek in ličen notesnik, ki kljub 15-palčnemu zaslonu ni pretežak za nošenje (in prenašanje, ker je zaslon odličen).

88% **PCF pravi...** "Za ta denar boste težko dobili boljši notesnik tega razreda."

HP Business Inkjet 1200dtwn

Cena 85.600 SIT **Na spletu** www.hp.com **Testiranje omogočil** Avtera, 01 585 34 11

Da se takoj razumemo – to ni foto tiskalnik za domačo uporabo, če vas je mogoče zmedlo, da gre za črnilno zadevo iz HP-jevih laboratorijev. Business Inkjet 1200dtwn je tiskalnik za poslovna okolja, kjer se ne tiska toliko, da bi bilo potrebno investirati v barvni laserski tiskalnik, še vedno pa obstajajo potrebe po barvnem tisku. In pri tem se 1200dtwn neverjetno dobro obnese. Natisniti zmore do 28 strani črno-belih dokumentov in od 4 do 24 strani barvnih dokumentov, odvisno od nastavitev kvalitete tiska. Kvaliteta tiska je odlična, saj je natisnjeno besedilo komaj mogoče ločiti od besedila, natisnjenega z laserskim tiskalnikom.

Kot se za pisarniški tiskalnik spodobi, ima vgrajeno enoto za obojestransko tiskanje, dva podajalnika za papir in vmesnik za brezžično omrežno povezavo, tako da ga je mogoče priklopiti v omrežje brez dodatnega (in primerno nadležnega) kablovja. Ker gre za HP-jev tiskalnik, je namestitev primerno enostavna, tako da težav pri delu nismo imeli. Največja prednost tega tiskalnika je ta, da so kartuše presneto vzdržljive, saj so namenjene tiskanju do 1.750 dokumentov, tiskalne glave pa bi naj zdržale od 16.000 do 24.000 strani. Kartuše je mogoče zamenjevati ločeno, kar še dodatno zniža stroške vzdrževanja.

80% **PCF pravi...** "Dobra izbira za pisarne, ki ne želijo investirati v barvni laserski tiskalnik."

Nokia 6680

Cena 146.400 SIT **Na spletu** www.nokia.com **Testiranje omogočil** Teleray, 01 476 08 00

Po odličnem 6630, ki je trdno usidral telefone Nokia v morju tehnologije 3G, smo imeli zdaj priložnost preizkusiti tudi njegovega naslednika, fantastičnega 6680. Kaj naj rečemo drugega kot to, da nas je napravica impresionirala. Še posebej vrhunski zaslon z ločljivostjo 176 x 208, ki zmore prikazati 262.000 barv in se obnese pri vseh vrstah zunanjih pogojev. Zelo nas je razveselila tudi dodatna kamera na sprednji strani, ki je manjkala prejšnjemu modelu in omogoča videotelefonijo udobne vrste. Fotoaparat na zadnji strani ima ločljivost 1,3MP in daje zelo dobre rezultate. Programska oprema je dokaj standardna za tovrstno napravo, pohvalili bomo le izboljšano upravljanje z e-pošto, telefon pa ima vgrajenih 10MB pomnilnika in zares trdoživo baterijo, ki je pri Nokiah tako ali tako standard. Če že moramo najti nekaj, kar nas ni vrglo na rit, potem bomo pokazali na sam zunanji videz. Če si že lastite model 6630, potem je smiselnost nadgradnje vprašljiva, drugače pa le po njem. Še prej pa preverite stanje na bančnem računu.

91 % **PCF pravi...** "Če ste tip človeka, ki ne dela kompromisov, potem smo našli telefon za vas."

90 % **PCF pravi...** "Odlična alternativa Creativovim rešitvam z boljšim zaslonom."

PQI mPack M800

Cena 139.555 SIT **Na spletu** www.pqi.com.tw **Testiranje omogočil** Foto MIKO, 04 510 40 50

Multimedijske naprave na tisoč in en način so dober dokaz, da je potreba po zapolnjevanju vsake sekunde dneva z nečim, kar vsaj od daleč deluje koristno, nekaj vsakdanjega. Še dobro, da mPack ni tiste sorte naprava, ki bi proste sekunde zapolnjevela z nečim tako neugledním, kot je delo. Prenosni predvajalniki videa pa niso več novost, zato se nismo imeli namena pretirano navduševati nad tem, če se že nad prejšnjimi nismo. Pa smo se kar pošteno ušteli. Zaslon v diagonalo sicer meri tri palce in pol, a je svetel in jasen, barve so izrazite in bogate, predvajanje videa pa je tekoče. Predvajati zna video formate MPEG4, WMV9, XviD in ASF, zvočne formate MP3, WMA, AC3, AAC, WAV in Ogg, slike vseh sort, ima vgrajen radijski sprejemnik (seveda ta omogoča snemanje) in snemalnik zvokov. No, pa še opomnike in igre. Ha! Edino, kar bi mu lahko očitali, je nerodno krmiljenje. Vmesnik je sicer odlično zasnovan, a je potiskanje večsmernih gumbov naokoli malce nerodno izvedeno, tako da bi pri PQI lahko kaj naredili v zvezi s tem. Pa tudi pretvornik za pomnilniške kartice, ki niso CompactFlash, bi lahko bil že priložen, še posebej zato, ker večina digitalnih fotoaparatov na trgu trenutno uporablja kartice SecureDigital.

Dell Latitude X1

Cena 515.040 SIT **Na spletu** www.dell.com **Testiranje omogočil** FMC, 01 520 59 80

Čistokrvni prenosni računalnik, namenjen poslovnemu človeku. Pozabite ogromne zaslone in nemogoče multimedijske dodatke, saj je vse to mnogim neuporabno. Prenosnik, ki ima 12-palčni zaslon, procesor Intel Pentium-M, ki deluje pri 1,1 GHz, osnovno ploščo z naborom Intel 915GMS, 256Mb pomnilnika DDR400 in 60Gb trdim diskom je prava zverina, ko je potrebno poprijeti za delo. Čeprav ima vgrajen vmesnik za brezžično povezavo, ki deluje v skladu s standardom 802.11g in tudi Bluetooth, pa ta prenosnik ni namenjen zabavi, temveč čim večji avtonomiji, saj vam ne bo zatajil, ko boste želeli skleniti pomemben posel pozno ponoči. Zaradi tega nima vgrajene optične enote, temveč jo Dell ponuja kot zunanji dodatek, testni model pa je bil opremljen s pogonom 8x DVD+/-RW . Največja odlika notesnika pa je bila prav avtonomija, saj je imel poleg standardne 3-celične baterije tudi dodatno 6-celično, ki je potrojila avtonomno dobo prenosnika, saj je ta znašala skoraj 9 ur. Uporaba je bila kljub majhnim dimenzijam presenetljivo dobra, posebej pohvalna je tipkovnica, ki je ravno prav trda za daljše pisanje.

85 % **PCF pravi...** "Latitude X1 je notesnik, ki si ga želite imeti poleg sebe, ko sklepate posel stoletja."

Virusi, spyware, kraje zaupnih podatkov, nezaželena pošta, elektronske prevare...

ODPOČIJTE SI

Zaščita vašega podjetja pred vsemi grožnjami

BREZPLAČNO*

Izkoristite priložnost in zaščitite svojo IT infrastrukturo s Panda Software omrežnimi rešitvami s TruPrevent™ tehnologijami.

IN PRIHRANITE!

Enkratna ponudba za podjetja

1 LETO BREZPLAČNA*

zaščita za vašo računalniško infrastrukturo s katerokoli Panda Software omrežno rešitvijo

+ brezplačni varnostni tečaj za upravljalce v podjetjih!

Ponudba velja do 31. avgusta 2005

Panda software Slovenia
Tel.: (07) 3045-806; E-pošta: res@ribera.si

USTVARJAMO VARNOST

(*) Ob nakupu rešitev z dvema letoma storitev za vse omrežne rešitve s TruPrevent™ tehnologijami koristite dodatno eno leto BREZPLAČNIH storitev. Akcija velja do 31. avgusta 2005

PRIMERJALNI TESTI NOTESNIKOV

Nobile 1570 in 1560

Kateri od obeh bratov se bo bolje znašel?

Cena Prestigio 1560 - 264.900 SIT, Prestigio 1570 - 359.000 SIT **Proizvajalec** Prestigio
Testiranje omogočil Asbis, 01 530 32 20

Na test smo dobili kar dva notesnika proizvajalca Prestigio, in sicer modela Nobile 1570 in Nobile 1560. Prestigio Nobile 1570 nudi kar precej dobrih lastnosti. Od tega, da se v njem poti Intelov procesor Pentium M s taktom 1,733 MHz (jedro Dothan), ki ždi na osnovni plošči E2U z veznim čipom Intel Alviso i915M, družbo pa mu delajo Apacerjev pomnilnik DDR 512MB (266 MHz), Samsungov 80GB disk, ter grafična kartica GeForce 6600 128MB, ki je zapičena v režo PCI Express x16. Celoto zaokroža Hannstarjev 15-palčni zaslon, ki je zmožen prikazovati ostro sliko v ločljivosti 1.400 x 1.050. Da pa bi zadeva bila še boljša, je v notesnik vgrajen tudi gigabitni mrežni priključek, ter seveda tudi brezžični vmesnik s specifikacijo 802.11g (54MB/s). Ker pa želimo biti mobilni, nam seveda ne sme manjkati tudi čitalec kartic SD/MS/xD/MMC. Baterija je zdržala okrog 4 ure, ob normalni uporabi z vključenim brezžičnim vmesnikom. V bistvu gre za zelo dober prenosnik, saj ne manjka niti zapisovalnik DVD.

Drugi notesnik iz serije Prestigiovih modelov, sliši na ime Nobile 1560. Ima malo slabše karakteristike, kot njegov "večji" bratec, saj se v njem poti Intelov procesor Mobile Pentium M 730, ki tiktaka pri 1,6GHz, grajen pa je prav tako na jedru Dothan. V njem najdemo ploščo z oznako E2V, na kateri je Intelov nabor čipov Aviso G i915M. Na plošči je 512MB Apacerjevega pomnilnika DDR 266MHz, ob boku pa mu leži Samsungov 40GB trdi disk. Grafična kartica je integrirana, vse skupaj pa lahko občudujemo na HTC-jevem zaslonu 5:4, ki sliko prikazuje v ločljivosti 1.024 x 768 na 15 palcih diagonale. V samem notesniku prav tako najdemo čitalec kartic naslednjih tipov: SD/MS/xD/MMC.

Obema notesnikoma malo zamerimo dejstvo, da se je med testom kar trikrat zgodilo, da se je gumb za vklop prenehal odzivati. Rešitev je bila odstranitev baterije. Saj ne, da bi bil to velikanski problem, le nadležno je, ko hočeš zagnati računalnik, pa je treba prej odstraniti baterijo. Drugače pa sta se v praktični uporabi prenosnika obnesla zelo dobro.

Nobile 1560

Procesor Intel Pentium M 1600 MHz
Pomnilnik 512 Apacer 266 MHz
CD/DVD CDR/RW + DVD
Čitalec kartic SD/MS/xD/MMC
WLAN 54MB/s
Trdi disk 40GB, Samsung

77% **PCF pravi...** "Sicer po ničemer ne izstopa, a bo za marsikoga ravno pravšnji."

Nobile 1570

Procesor Intel Pentium M 1733 MHz
Pomnilnik 512 Apacer 266 MHz
CD/DVD CDRW + DVD+-R/+-RW
Čitalec kartic SD/MS/xD/MMC
WLAN 54MB/s
Trdi disk 80GB, Samsung

82% **PCF pravi...** "Lepo zaokrožena celota, ki vas gotovo ne bo pustila na cedilu."

SLUŠALKE Z MODRIM ZOBOM

Aiptek BT-MusiCool 300

Ni vsak zob, ki se sveti, zlat

Cena 20.790 SIT **Proizvajalec** Aiptek **Testiranje omogočil** Rodocomp, 02 876 12 90

V tem brezžičnem kompletu Bluetooth dobimo poleg slušalk tudi oddajnik, s pomočjo katerega povežemo nanj naprave, ki same po sebi ne omogočajo prenosa podatkov po standardu Bluetooth, in sicer s pomočjo na žalost ne priloženega kabla, ki pa ga lahko dobite v vsaki srednje dobro založeni trgovini z elektromaterialom in ne stane dosti. En konec enostavno povežemo z na primer televizijskim sprejemnikom, napravo Hi-Fi, računalnikom ali čimerkoli podobnim, na drugi strani pa brezžično povežemo s slušalko.

Sama kvaliteta zvoka je žal znatno slabša kot pri ožičenih ali infrardeče povezanih slušalkah. Prednost tega kompleta je predvsem v tem, da pri vzpostavljeni povezavi poslušamo glasbo z brezžičnim udobjem kjerkoli na oddaljenosti do 10 metrov od oddajnika. Seveda pa lahko slušalko povežemo neposredno z računalnikom ali mobilnim telefonom in tako brez vmesnika poslušamo najljubše datoteke MP3 ali igramo kakšno igro, ne da bi motili našo mamo ali kogarkoli drugega v bližini in hkrati se ne rabimo utrujati z bojaznijo, da se bomo zavozlali v kabel.

Udobje pri uporabi teh slušalk je na visokem nivoju, kar hkrati pomeni, da jih bomo lahko uporabljali daljši čas brez večjih problemov. Kot smo že omenili, jih je mogoče povezati tudi z mobilnim telefonom, ki podpira standard Bluetooth, vendar s tem ne boste naredili nič kaj preveč umnega, saj s temi slušalkami niti slučajno ne boste mogli telefonirati. Razlog za to je preprost – nimajo mikrofona. Smo pa odkrili še eno pomanjkljivost, in sicer to, da jih ni mogoče polniti, kar pomeni krajšo življenjsko dobo baterij, hkrati pa tudi dokaj pogost nakup novih. To se da elegantno rešiti tako, da si omislite nakup polnilnih baterij in polnilca (če ga še nimate), kar pa v praksi pomeni spet dodaten strošek, ki si ga verjetno poleg osnovnega izdatka za slušalke ne želite.

Domet Do 10 m
Zvok Stereo
Mikrofon Ne
Uravnavanje glasnosti na slušalki Da

62% **PCF pravi...** "Nepotreben dodatek, namenjen ekstravagantnim uporabnikom"

Logitech Z 2300

Cena 42.336 SIT **Na spletu** www.logitech.com **Testiranje omogočil** www.izishop.net

A ste že kdaj videli Logitechove zvočnike, ki jih ne bi želeli imeti? No, tudi Z 2300 sodijo v to skupino, če želite imeti sistem 2.1. V bistvu je težko pisati opise izdelkov, pri katerih praktično ni napak. Satelita sta tanka in lepa na pogled. (Ej, našli smo eno napako: pri satelitih ni mogoče prirediti naklona, ker sta čisto fiksna. Juhej za nas!) Nizkotonec pa je klasična škatla, ki jo boste tako ali tako skrili pod mizo. (Še ena napaka: previsok je, zato ne služi dobro kot pručka za prikladno prelaganje nog. Nobelovo nagrado, prosimo. Zdaj.) Zvok, ki ga proizvajajo zvočniki, pa je izjemen. Ko so naši bobniči že skoraj obupali, je bila jakost na približno dveh tretjinah. Toni so odlično ločeni, visoki so jasno slišni pri katerikoli jakosti, nizkotonec pa nikakor ni želel pokazati teženj, da bi po nepotrebnem bobnel. Tako kvaliteto zvoka bi prej pričakovali pri profesionalni zvočni opremi kot pri kompletu računalniških zvočnikov. No, pa še ena pomanjkljivost: daljinski krmilnik je na kablu, kar našim lenim ritim pač ne diši najbolj.

92% **PCF pravi...** "Doslej najboljši sistem 2.1, kar smo jih testirali."

NEC

projektor NEC VT47

Izjemen projektor za super ceno!

- Ultra portable
- Enostavna uporaba
- Tiho delovanje-28db (Eco Mode)

LCD tehnologija, najboljša izbira za Home Cinema,
Ločljivost: 800x600, max. ločljivost: 1600x1200,
Svetilnost: 1500 ANSI lumnov, kontrastno razmerje: 400:1,
Velikost projekcije: 54-762 cm, zvočnik 1W mono, teža: 2.9 kg
Daljinski upravljalec, torbica, garancija 3 leta

199.900 SIT

Cene so informativne, so v SIT in že vsebujejo DDV, slike so lahko simbolične, za morebitne napake ne odgovarjamo in se opravičujemo. Acord-92 d.o.o., Stegne 13, Ljubljana.

Pooblaščeni prodajalci:
HARVEY NORMAN Ljubljana, TEAL d.o.o., ROLAN Maribor, trgovine MENTIS, TECH-TRADE Center, trgovine JANUS TRADE, eTrgovina: www.pcplus.si

TECH TRADE®

Vošnjakova 5, 1000 Ljubljana, TEL: 01 434 01 08 FAX: 01 434 01 09

www.techtradecenter.si / tech.trade@siol.net

USB BLUETOOTH ADAPTER- Imate gsm telefon s fotoaparatom in bi želeli prenesti slike na PC? To je le ena izmed številnih opcij, ki jih ponuja ta napravica! samo 4.570.-

OHIŠJE ZUNANJE XX 2,5" USB 2.0 + ČITALEC KARTIC
- Prenosno ohišje + 13 v 1 čitalec spominskih kartic
- Podprte spominske kartice:
- CF I/II, SD, Mini SD, MMC, MS,
  MS PRO, MS DUO, xD, MD, Magicstor
- Avtonomija dela z Litijevo baterijo (1035 mAh) do 2 uri
- Podpora za slim 2.5" trde diske do velikosti 60 GB
- Kompaktno, lahko ohišje

samo 18.130.-

OHIŠJE 2.5" + MPEG4 PREDVAJALNIK
XX movie4 ni samo 2.5" ohišje za trde diske.
Deluje lahko tudi kot MPEG 1/2/4 in MP3 predvajalnik. Enostavno prekopirate avdio ali video datoteke na trdi disk in začnete uživati v glasbi, digitalnih fotografijah ali filmu. Napravo lahko enostavno priključite na TV, projektor ali pa računalniški zaslon. Predvajalnik ima priložene vse kable, ki jih potrebujete za povezavo ter daljinski upravljalnik.

samo 22.290.-

PRESTIŽNA URA USB 2.0 KRONOMEM 512MB (CROCO)

82.880,-

Eleganten italijanski dizajn, ročno izdelava ter ročno polirano jekleno ohišje. S 512 MB vgrajenim notranjim spominom ter svojo obliko, je ura najbolj primerna za poslovneže ter modne zavestneže. Flash disk je skladen z USB 2.0 standardom. Podatke lahko zavarujete z geslom ali na disku naredite "javno" ali "varno" particijo. Model "croco" ima pašček iz krokodilje kože, model "stell" ima pašček iz poliranega jekla.

SPREMENITE VAŠ MONITOR/ PRENOSNIK V TV! ...od 14.840,-

IMATE PREMOŽENJE POD NADZOROM?

>> audio >> video

TV

50.800,-

BREZŽIČNA DNEVNO/NOČNA KAMERA ZT-906D + SPREJEMNIK
Vodoodporna CCD kamera, zato jo lahko uporabljamo zunaj tudi do -20C CCD slikovno tipalo zagotavlja vrhunsko kvaliteto slike!

OHIŠJE PC TOWER XX ATX MIDI FAST2(22181)
barvni LCD zaslon (*prikaz časa, temperature za trdi disk, procesor, sistem *LED osvetlitev *alarm)
- pritrjevanje naprav brez vijačenja
- enostavno odpiranje in dostopnost
- 400W napajalnik
- USB+mikrofon+zvočniki
- vmesniki na čelni plošči

DOM KREDIT

samo 17.100,-

pooblaščeni partner

VSE CENE SO Z DDV!

HP Photosmart 8150

Cena 56.684 SIT **Več informacij** www.hp.com **Testiranje omogočil** Aviera, 01 585 34 11

Videti je, da HP počasi izgublja bitko na trgu črnilnih foto tiskalnikov, saj je konkurenca postala izjemno močna. A Photosmart 8150 nekako ne kaže, da bi pri HP-ju kaj resno škripalo. Natisnjene slike so ostre in jasne, barve bi pa človek najraje pojedel. Pri nižji kvaliteti tiska in pri barvnem tisku na navaden papir so vidni pasovi, pa tudi navaden papir je po tisku precej moker pri visoki pokritosti, a tiskalnik ni namenjen takemu tisku fotografij. Vgrajen čitalec kartic podpira enajst formatov, omogočeno pa je neposredno tiskanje s fotoaparata ali notesnika preko vrat USB oziroma PictBridga. Pri neposrednem tisku je v veliko pomoč barvni zaslonček, na katerem lahko izberete želene fotografije in tiste najbolj zavožene delno tudi popravite pred tiskom. Hitrost tiska je primerljiva kvaliteti, saj 8150 natisne do 20 črno-belih oziroma barvnih (nižje kvalitete) strani v minuti in 1,8 fotografije formata A4 v istem času. Za pisarniško rabo je mogoče dokupiti celo enoto za obojestransko tiskanje, a se nam tiskanje dokumentov s foto tiskalniki ne zdi ravno najbolj posrečena ideja, glede na ceno potrošnega materiala.

82% **PCF pravi...** "Odličen foto tiskalnik, ki je primeren tudi za najbolj izbirčne."

Motorola V620

Cena Pokličite prodajalca **Več informacij** www.motorola.com
Testiranje omogočil Ram2, 01 586 27 00

Motorolin mobilni telefon V620 je v seksi črnino odeta nadgradnja popularnega modela V600. Z dobrimi lastnostmi proizvajalec tu ni varčeval. V620 se lahko pohvali z zelo dobrim zaslonom ločljivosti 176x220, ki lahko prikaže 262.000 barv, podpira platformo Java (kar seveda pomeni odlične igre, juhej!), na sprednji strani počiva dober sekundarni zaslonček, vgrajen pa ima tudi fotoaparat ločljivosti VGA. Kar zadeva povezljivost, smo pogrešali edino IR, drugače pa tu nimamo pripomb. Nas je pa motila **premehka** zaščita zaslona, počasno **brskanje** po datotekah in dejstvo, da **je ohišje pravi magnet za prstne odtise, zaradi česar** hitro izgubi tisti seksi videz, omenjen v prvem stavku. A da ne bomo končali opisa z negativnim tonom, kar ne bi bilo pošteno, naj za konec pohvalimo odlično baterijo, ki preživi sedem ur in pol pogovorov. Če vas telefoni, ki se odpirajo kot školjka, ne motijo in niste fanatičen privrženec katerega izmed konkurenčnih proizvajalcev, se pustite zapeljati Motoroli V620. Mi smo se in tega nismo obžalovali.

85% **PCF pravi...** "Morje dobrih lastnosti zagotavlja, da se pri nakupu ne boste opekli."

TELEFONSKA ZABAVA

Ringtone Maker

Nov način za spravljanje bližnjih ob živce...

Cena 7.200 SIT **Založnik** FastTrak **Na spletu** www.fasttrak.co.uk

Z **Ringtone Makerjem** lahko hitro in enostavno skladate lastne tone zvonjenja za mobilne telefone, in sicer z izbiro posnetka s CD-ja, trdega diska ali interneta, ki ga lahko primerno obdelate ali celo zmešate različne skladbe in dodate cel kup učinkov in inštrumentov. Po tem je ta program podoben množici programov za ustvarjanje glasbe, nam je pa všeč, ker lahko zberemo odlomke iz naših najljubših skladb in jih zbašemo skupaj v en sam "megamiks".

Med finimi lastnostmi je možnost ustvarjanja lastnih posnetkov z mikrofonom in seveda možnost Simulate Ringtone, ki predvaja zvonjenje, kot bo zvenelo na mobilnem telefonu – čeprav to čisto preveč spominja na karaoke. Prenašanje stvaritev v telefon zahteva nekaj klikov, izvaja pa se preko infrardečih vrat, povezave Bluetooth ali vrat USB. Najboljše pri tem pa je, da vam nikoli več ne bo treba plačevati za snemanje zvonjenj.

Min Windows 98, 64MB RAM, 16-bitna zvočna kartica

Opt Windows XP

80% **PCF pravi...** "Za vse, ki jih dejansko gane, kako zvonijo telefoni"

STARŠEVSKA GROZLJIVKA

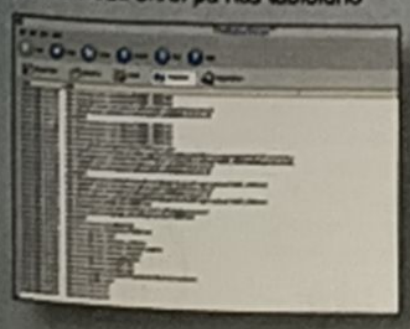
The Babysitter

Vohunite za svojimi mulci

Cena 14.000 SIT **Založnik** Guardian **Na spletu** www.the-babysitter.com

Beseda "varuška" večini prikliče spomine na prijetne stare tete, ki so nas zabavale, ko smo bili majhni in so bili naši starši na kakšnem sestanku ali zabavi. *The Babysitter* pa ni nobena stara teta, temveč skupek storitev, s pomočjo katerih lahko prikrito spremljate e-pošto, ki jo prejemajo in pošiljajo vaši otroci, spremljate pritisnjene tipke na tipkovnici in spletne strani, ki jih otroci obiskujejo, tako da lahko vidite, o čem se preko interneta pogovarjajo s tujci.

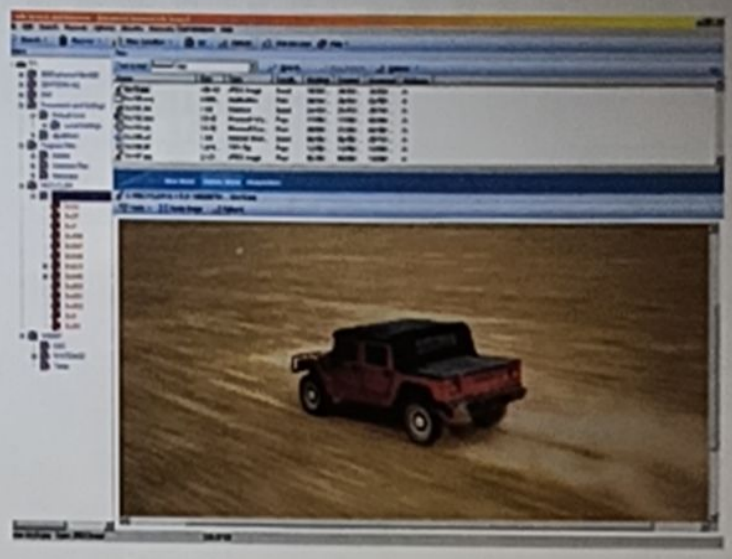
The Babysitter sicer počne vse, kar piše na škatli, in to kar dobro. To nas ne skrbi. Skrbi pa nas tabloidno umetno podpihovanje strahu v izjavah na tej isti škatli. "12-letna šolarja je pobegnila s Tobyjem Studabakerjem, 32-letnim pedofilom, ki je uporabljal internet, da je 12-letnico prepričeval v spolne odnose," je napisano na embalaži. Ta izdelek se prodaja na račun strahu in paranoje, namesto da bi vzpodbujal odgovornost. Če res želite vedeti, kaj vaši mulci počno na internetu, jih vprašajte – in postavite računalnik v dnevno sobo in monitor usmerite tako, da ga boste imeli na očeh. Ne dovolite, da bi stvari ušle iz rok do take mere, da bi morali vohuniti za svojim podmladkom. No, če res želite spremljati čisto vse, kar vaš mulc počne, je tudi no način. Slab, je pa.



Min Win 95, 64MB RAM

Opt Dober priročnik za starše

50% **PCF pravi...** "Normalna družina ga pod nobenim pogojem ne potrebuje."



REŠITELJ NERODNIH

Search and Recover 2

Če ste pozabljivi in/ali paranoični, ste pustili prižgano pečico... ej, tole bo še uporabno

Cena 9.000 SIT **Založnik** IoloTechnologies **Na spletu** www.iolo.com

Če nimate neumestno velikega trdega diska in organizacijskih sposobnosti slepe opice, je malo verjetno, da ste kdaj založili kakšno datoteko, da je z iskalnikom v Windows ne bi našli. Tako iskanje sicer ni ravno hitro, je pa enostavno za uporabo. No, pa imamo: kako program zreducirati v popolnoma neučinkovit kup kode v 40 besedah. Če ste iz povedanega sklepali točno to, očitno niste nikdar naredili česa popolnoma neumnega, kar je doslej čisto vsem uspelo vsaj enkrat – nikoli niste zbrisali datoteke in potem na hitro spraznili koš (ali pa niste vajeni na pritiskanje smrtonosne kombinacije tipk [Shift] + [Delete]).

DIGITALNO POGREBNIŠTVO

Je pa trženje programa, ki počne eno samo majceno stvar (obnavlja zbrisane datoteke), malce dvomljiva taktika, a *Search and Recover 2* prav gotovo ponuja storitev, za katero boste pripravljeni plačati. S pregledovanjem diska bo izbrskal datoteke in mape, ki ste jih zbrisali iz koša, a še niso bile prepisane. Čeprav je bil prostor, ki so ga te datoteke prej zasedale, označen kot prazen in pripravljen za zapisovanje novih podatkov, lahko S&R2 v določenih primerih te datoteke povrne v življenje. Pri takih opravilih ni nobenih zagotovil, a boste vseeno imeli vsaj 50-odstotno možnost za uspeh.

Search and Recover 2 ponuja nekaj nasvetov, da boste to možnost še izboljšali (čudno, da "ne briši preklete datoteke, ti butec" ni med temi nasveti), hitrost pa je eden pomembnejših ključev do uspega: dalj časa ko bo datoteka zbrisana, več je možnosti, da bo prepisana s čim drugim.

Nova možnost S&R2 je možnost obujanja datotek na izmenljivih diskih oziroma na zunanjih pogonih. Glede na to, da brisanje datotek MP3 iz predvajalnika pomeni gotovo smrt zanje, bo program pomiril vse, ki radi šarijo po svojih pomnilniških ključkih. Dodatno orodje za trajno brisanje datotek je dobrodošel dodatek in uporabna varnostna možnost, če imate podatke, ki bi se jih radi trajno znebili. Upajte le, da jih kasneje ne boste potrebovali. **PCF**

Min Windows 95, 64MB RAM, 5MB prostora na disku, *Windows Media Player 6.4*

Opt Windows XP

84% **PCF pravi...** "Najboljši izhod iz zagate za vaš računalnik in podatke"

VideoToP 13

>> Multimedijski center

www.videotop.si

TRGOVINA:
- Vita Kraigherja 5, 2000 Maribor, City Center, Tel.:02 / 234-12-52
PON. - PET.: 09h - 20h, SOBOTA: 09h - 14h

DANES NAROČITE JUTRI ŽE DOBITE

Včlanite se v CD-ROM klub in kupujte igre ceneje.

Včlanitev je brezplačna in ne obvezuje do nakupov!

GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS — HIT!

Končno je tu. Ena najbolj pričakovanih iger vseh časov. Nadaljevanje izjemne serije Grand Theft Auto - GTA: San Andreas. Ponovno boš moral zgraditi svoj kriminalni imperij, tokrat še z večjo nelinearnostjo, izboljšanim bojevanjem in zanimivimi dodatki, kot so naprimer prehranjevanje svojega lika, ki bo lahko mišičast ali debel, kakor se boš odločil. Pozabi na nalaganja med stopnjami in predeli mesta. San Andreas je ena velika država, ki jo moraš spraviti pod svojo oblast. Ti bo uspelo? Vse je odvisno samo od tebe. Dolge ure zabave so zagotovljene. Igra, ki jo moraš imeti.

Cena: 11.990 SIT
Članska cena:
Samo: 10.790 SIT

Silent Hunter 3

Cena: 6.990 SIT
Članska cena:
Samo: 6.290 SIT

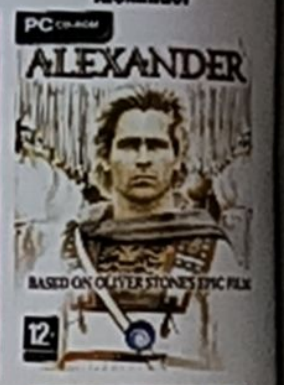
Brothers in Arms

Cena: 6.990 SIT
Članska cena:
Samo: 6.290 SIT

Playboy

Cena: 9.990 SIT
Članska cena:
Samo: 8.990 SIT

Alexander



Cena: 3.990 SIT
Članska cena:
Samo: 3.590 SIT

SETTLERS 5: Heritage Of Kings

Nadzorujte 6 junakov in različne vojaške enote. Na igro neposredno vplivajo dinamični vremenski pogoji, ki jih lahko izkoristite v svoj prid. Izbirajte med več kot 70 zgradbami, raziskujte, ustvarite trgovinske povezave in sezidajte velika mesta, polna življenja. Več kot 30 misij, v katerih morate vzpostaviti ekonomsko prevlado in s pomočjo svoje vojske končno ponovno pridobiti vaše izgubljeno kraljestvo.

Cena: 6.990 SIT
Cena za člana:
Samo: 6.290 SIT

NAJCENEJE V EVROPI!

Splinter Cell: Chaos Theory

Cena: 7.990 SIT
Članska cena:
Samo: 7.190 SIT

Imperial Glory

Cena: 9.990 SIT
Članska cena:
Samo: 8.990 SIT

Championship Manager 5

Cena: 9.990 SIT
Članska cena:
Samo: 8.990 SIT

DOOM 3 EXP. PACK

Cena: 7.990 SIT
Članska cena:
Samo: 7.190 SIT

Pro Evolution Soccer 4

Cena: 7.990 SIT
Članska cena:
Samo: 7.190 SIT

THRUSTMASTER®

Vodilni igralni pripomočki. GARANCIJA: 1 LETO. Servis zagotovljen tudi po izteku garancije.

Dual Triger Gamepad PC/PS2

NOVO!

Za PC in Ps2

Cena: 6.490 SIT

Digital 3 Gamepad

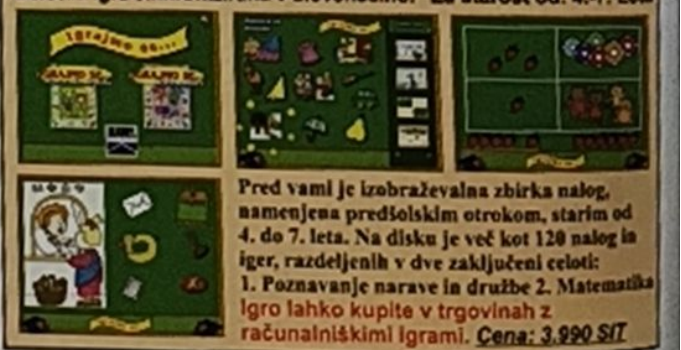
Cena: 3.690 SIT

Enzo Ferrari Force GT

Cena: 25.990 SIT

NOVA OTROŠKA IGRA: IGRAJMO SE

Celotna igra sinhronizirana v slovenščino! Za starost od: 4.-7. Leta



Pred vami je izobraževalna zbirka nalog, namenjena predšolskim otrokom, starim od 4. do 7. leta. Na disku je več kot 120 nalog in iger, razdeljenih v dve zaključeni celoti: 1. Poznavanje narave in družbe 2. Matematika
Igro lahko kupite v trgovinah z računalniškimi igrami. *Cena: 3.990 SIT*

Wireless Dual Triger Gamepad

NOVO!

Cena: 11.990 SIT

NOVA OTROŠKA IGRA: MOJCA

Celotna igra sinhronizirana v slovenščino! Za starost od: 4.-6. Leta

Igra je namenjena otrokom med 4. in 12 letom starosti, še posebaj pa se je bodo razveselile punce. V igri se boste skupaj z Mojco pozabavali pri pospravljanju dnevne sobe, pri risanju itd. Igro lahko kupite v trgovinah z računalniškimi igrami. *Cena: 3.990 SIT*

NOVA OTROŠKA IGRA: SVET ŠTEVILK

Celonta igra sinhronizirana v slovenščino! Za starost od: 4.-8. Leta

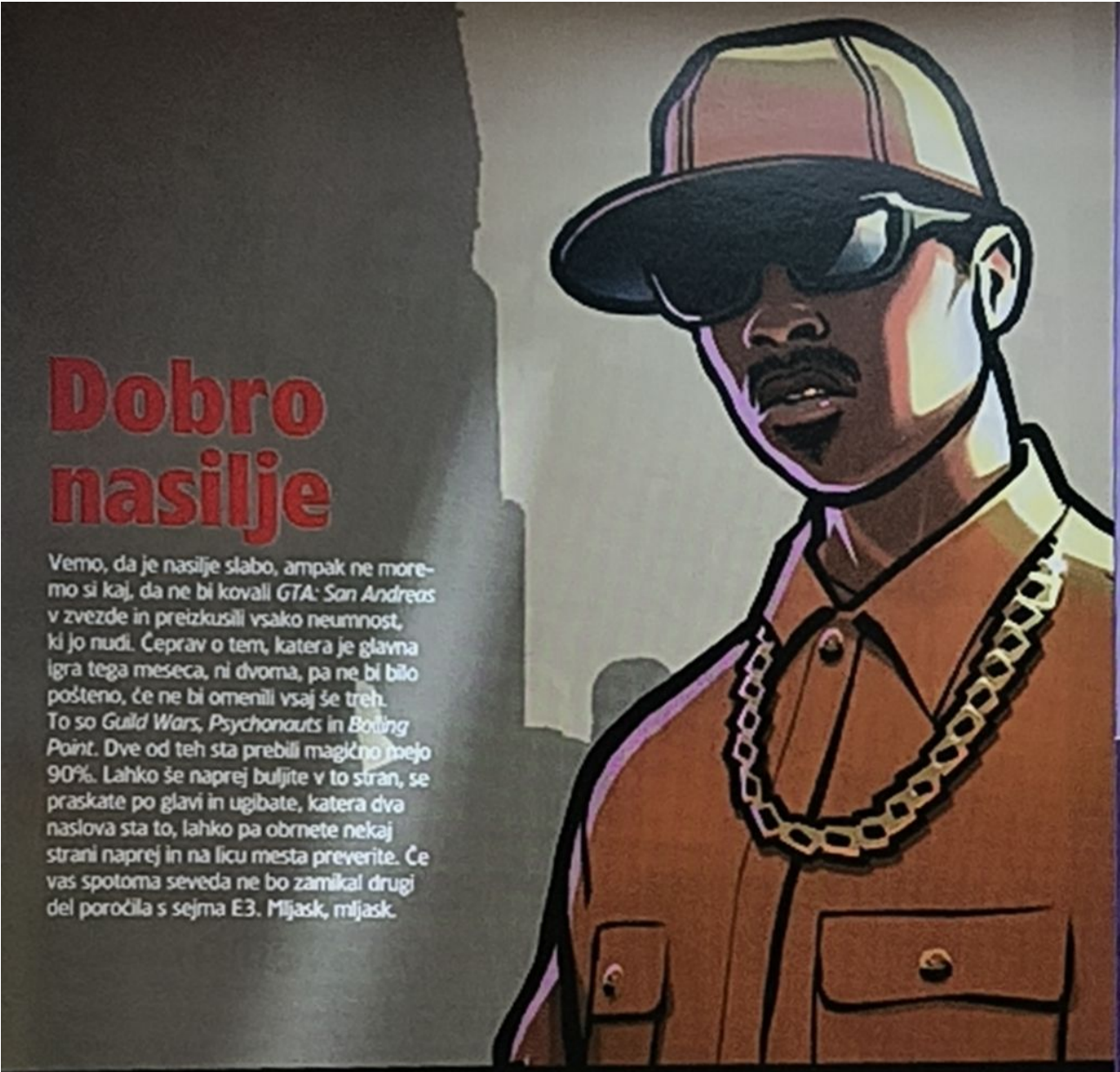
Igra je namenjena otrokom med 4. in 8. letom starosti. Igra vsebuje več kot 70 edukativnih, matematičnih nalog in iger. 3D igranje iger.
Igro lahko kupite v trgovinah z računalniškimi igrami. *Cena: 3.990 SIT*

Postanite član CD-ROM kluba in kupujte z 10% popustom! Pri nakupu v trgovinah ali preko pošte dobite nakupovalno kartico za nadaljne popuste!

Parkiranje v garažni hiši CITY! Pri nakupu nad 4.000 SIT prejmete BON za brezplačno parkiranje!
PRI VSAKEM 6. NAKUPU PREJMETE IGRO DARILO!

Prodaja po pošti.
Poštnino plačamo mi!

DANES NAROČITE JUTRI ŽE DOBITE



Dobro nasilje

Vemo, da je nasilje slabo, ampak ne moremo si kaj, da ne bi kovali *GTA: San Andreas* v zvezde in preizkusili vsako neumnost, ki jo nudi. Čeprav o tem, katera je glavna igra tega meseca, ni dvoma, pa ne bi bilo pošteno, če ne bi omenili vsaj še treh. To so *Guild Wars*, *Psychonauts* in *Boiling Point*. Dve od teh sta prebili magično mejo 90%. Lahko še naprej buljite v to stran, se praskate po glavi in ugibate, katera dva naslova sta to, lahko pa obrnete nekaj strani naprej in na licu mesta preverite. Če vas spotoma seveda ne bo zamikal drugi del poročila s sejma E3. Mljask, mljask.

GTA: SAN ANDREAS

Končno tu... na strani 54

PCFormat - ovi strokovnjaki

TOMAŽ BARTOLJ
Ravno pravi čas se je še vrnil s študijskega garanja, da je ujel dodatek za *Settlers*. Pa tudi, če ga ne bi...

ALJOŠA HANCMAN
Nikoli več ne bom igral *Driv3r*. Nikoli več ne bom igral *Driv3r*. Nikoli več ne bom igral *Driv3r*. Nikoli več...

TOMAŽ KOTNIK
Ne upamo ga vprašati, čemu si je okoli vratu navesil deset kilogramov zlatnine. Tudi njegov boksar je namreč zlat.

JELENA VARDA
Kot ljubiteljica prastarega hita *Bard's Tale* se je mesece veselila modernejše različice. <vstavi zloben smeh>

MATEJ SLANIČ
Poskusili smo mu podtakniti slabo igro, pa se je *Psychonauts* izkazala za eno največjih presenečenj leta.

BARBARA BANOVIČ
V *Guild Wars* si je Barbara ustvarila svojega barbara... Eh, pozabite, ni tako smešno, kot smo upali, da bo.

SISTEM OCENJEVANJA

0-19% Nelegalno, leno, nič vredno, žaljivo
20-49% Zamotki igre, pri razvoju je šlo nekaj narobe
50-69% Solidne ideje, majavi temelji
70-79% Zadovoljiv predstavnik zvrsti, ni pa za množice
80-89% Upravičen nakup, le malo manjka do genialnosti
90+ Fenomenalen. Dobitnik nagrade Izbor Uredništva

Naše obljube

1. Opisujemo samo dokončne igre
Nikoli ne opisujemo naslovov, ki niso označeni kot dokončani in poženjani s strani založnika. To pomeni, da lahko korenito testiramo, preden podamo oceno.

2. Vedno povemo kar mislimo
Naši opisovalci obožujejo igre, a so popolnoma nepodkupljivi. Ni nas mogoče kupiti ali terorizirati, je naš moto.

3. Igre namenimo ustreznemu opisovalcu
Kombinirane izkušnje naših opisovalcev so nenadkrljive. Igre ljubimo in vsak naslov dodelimo opisovalcu, ki je obožavalec zvrsti.

4. Damo vam jasno priporočilo
Želite vedeti, kaj se splača kupiti. Uporabljamo okvirčke, slike in primerjave, kombinirane z jasnimi sodbami, da vam olajšamo odločitev.

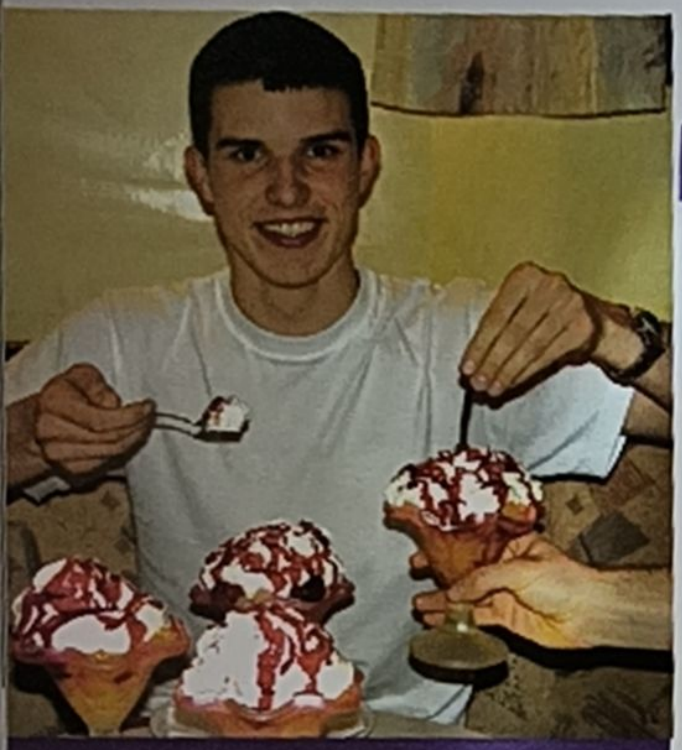
5. Prisluhnemo vam
Seveda imamo zmeraj prav, a včasih imajo drugi še bolj prav kot mi. Pridružite se nam na **www.pcformatslo.net/forum/** in z nami delite izkušnje.

IGRE

napovedi
opisi
vodiči

v tej številki

str. 50 Sladke igre
str. 53 Lestvice
str. 54 GTA: San Andreas
str. 57 Guild Wars
str. 58 Juiced
str. 59 Close Combat: First to Fight
str. 59 Stolen
str. 60 Bard's Tale
str. 61 HoK: The Settlers Expansion Disk
str. 61 Imperial Glory
str. 62 Boiling Point
str. 66 Psychonauts
str. 67 Cold Fear
str. 67 Driv3r
str. 68 ORB Offworld Resource Base
str. 68 Chaturanga
str. 68 DeadHunt
str. 68 Lightweight Ninja
str. 68 CustomPlay Golf
str. 68 Psychotoxic
str. 69 Plemenska scena
str. 69 Pogled nazaj



Tomaževe sladke igre

Tokrat nekoliko bolje naspani Tomaž Bartolj se še enkrat ozre po svetlih zvezdah letošnjega sejma E3

Če nekaj obljubimo, potem to dostavimo. Preberite torej še drugi del poročila z E3 in skupaj z nami ugotovite, da je kljub sprva drugačnim občutkom, šlo za enega najrodovitnejših sejmov – tako z vidika iger za PC, kot z vidika celotne igričarske industrije. Res je, da so zastavonoše večinoma nadaljevanja serij, a dokler dosegajo visoko kvaliteto, se ne bomo preveč pritoževali – sploh pa je ravno na področju PC-ja napovedanih nekaj najbolj odmevnih svežih projektov.

Trenutno dogajanje v industriji je sicer fizikalnim zakonom primerno – če voziš tik za vlakom, se pač pojavi brezvetrje in tako tudi te dni pihljajo le najnežnejše sapice svežih novic. Namesto tega se oblikujejo še zadnji vtisi o videnem konec maja in čeprav imajo "vsake oči svojega malarja", je splošno priznana precejšnja teža nagradam igričarskih kritikov, ki vsako leto izberejo "zmagovalce" sejma. Pa si oglejmo, kam so romale letošnje lovorike.

Absolutni zmagovalec je s strani *PCF* ta mesec obdelani *Spore*, ki je zaenkrat napovedan samo za PC (!) – tako je Will Wright s svojim odbitim projektom pobasal priznanja za naj igro sejma, najboljšo originalno igro, najboljšo simulacijo ter naslov leta za PC. Ustavimo se pri sledniji kategoriji in naštejmo še ostale nominirance: *Age of Empires III*, *Battlefield 2*, *F.E.A.R.* in *Prey*. Lovorika najboljše akcijske igre je pristala v rokah *F.E.A.R.*, nadaljevanje serije *Legend of Zelda* za Game Cube je bila proglašena za najboljšo akcijsko pustolovščino, *The Elder Scrolls IV: Oblivion* pa za naj RPG. *Burnout Revenge* (PS2, XBox) je med drugim v kategoriji dirkalnih iger premagala novi *Need for Speed*, *Maden NFL 06* je dominiral med športnimi igrami, *Company of Heroes* med strategijami, s titulo naj večigralske igre pa se kiti *Battlefield 2*. Na področju strojne opreme je bil za najsvetlejšo zvezdo v res močni konkurenci izbran Sonyev Playstation 3, ki je že zadal prvi udarec najhujšemu tekmecu – Microsoftovemu XBoxu 360.

In to je to. Sejem je prinesel veliko pričakovanj za prihodnost, le malo razočaranj in enega peklensko utrujenega urednika iger, ki se zdaj odhaja pogajat za poletni dopust. Misija Nemogoče 4.

Spore

Datum izida Jesen 2006
Založnik Maxis
Razvijalec EA Games

Kako odtrgane so igre sploh lahko? Rekli bi, da je *Spore* dosegla skrajnost tako po nenavadnosti kot po ambicioznosti. Will Wright (oče *The Sims*) se je očitno nekoč usedel za svoj PC in v stilu *Štoparskega vodnika po galaksiji* rekel: "Pa naredimo igro o življenju, vesolju in sploh vsem." Ideja Spore: vzemite svoj najljubši (?) enocelični organizem in ga skozi milijarde let evolucije postopoma razvijte v civilizacijo, ki bo vladala svetu. Vse se bo začelo v juhi življenja, kjer boste v nekakšni mini arkadni igri požirali manjše mikroorganizme ter se izogibali večjim. Ko boste tako dosegli dovolj "točk", boste svojega mini Terminatorja lahko nadgradili z, opa, migetalkami, in tako naprej, dokler ne bo še do včeraj strašna tolpa evglen ob pogledu na vas naredila kupček mikroorganizemskega drekca. To bo čas za prehod na naslednjo izmed številnih razvojnih stopenj, ki jih bo zaznamovalo oblikovanje vse bolj odbitih bitij – seveda se bodo mali "mutanti" obnašali novih pritiklinam ustrezno, tako da ne bo šlo zgolj za vizualne potankosti.

Pomembno vlogo bo odigrala skupnost, ki pa se svojega dela ne bo niti zavedala – vsaka pozabljena veja evolucije, ki jo boste spravili k življenju, se bo samodejno prenesla na glavni strežnik (seveda, če boste to dovolili) in od tam naprej k vsakemu igralcu, ki bo imel zanjo primeren življenjski prostor. Tako se bodo ekosistemi nenehno širili s čisto novimi kreacijami.

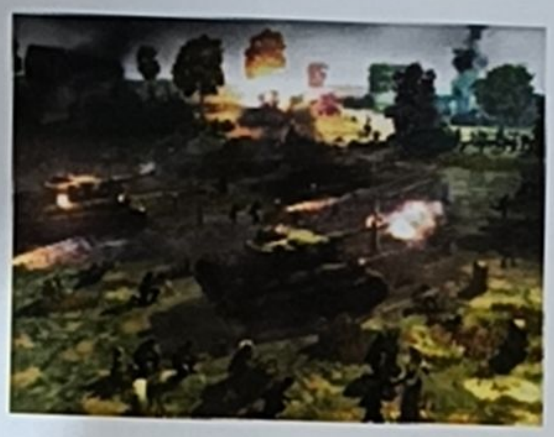
Stara modrost pravi: bolje več možganov kot dodatna migetalka. Z dovolj pameti se bodo bitja začela povezovati v plemena, družbe, civilizacije. V tem času boste nabirali vire in gradili stavbe, podobno kot pri strategijah, skrbeli za zadovoljstvo podanikov in jih s tonami različnih predmetov učili najrazličnejših vragolij, kot je na primer bojni ples ob plemenskem ognju. Najvišji cilj pa bo vendarle nakup letečega krožnika in odprava na tuje svetove. Mars pripravi se – parameciji napadajo!

The Elder Scrolls IV: Oblivion

Datum izida 2006
Založnik Bethesda Softworks
Razvijalec Lasten

Tole smo v zvezi z igrami letošnjega E3 rekli že res velikokrat, a vsakič mislimo resno: igra izgleda čudovito. Dejstvo je, da posnetki iz igre burijo duhove, saj je korak za serijo gromozanski, kar pa ne bo veljalo nič, če šminkerska podoba ne bo ustrezno podprta – Bethesda to dobro ve. Svet *Elder Scrolls* je po smrti kralja v kaotičnem stanju, demoni letajo naokoli in delajo svoje demonske umazanije – in kdo bi bil boljši smetar za to nadnaravno nesnago kot vi? Poseben ponos razvijalcev je tokrat UI – na koleščka svojih hrčkov zatrjujejo, da ima prav vsak izmed več tisočih neigralnih likov svoje življenje. 24 ur na dan.

Prebivalci se med sabo pogovarjajo, hranijo pse, se učijo streljati z lokom, pijejo v gostilnah, spijo... Definicija živega sveta utegne dobiti povsem nove razsežnosti.



Company of Heroes

Datum izida 2006
Založnik Relic
Razvijalec THQ

Blizzard, Creative Assembly, Ensemble Studios... To so najbolj čislana razvijalska imena v svetu strategij in Relic (*Dawn of War*, serija *Homeworld*, *Impossible Creatures*) je odločen, da se s Company of Heroes doda na ta seznam.

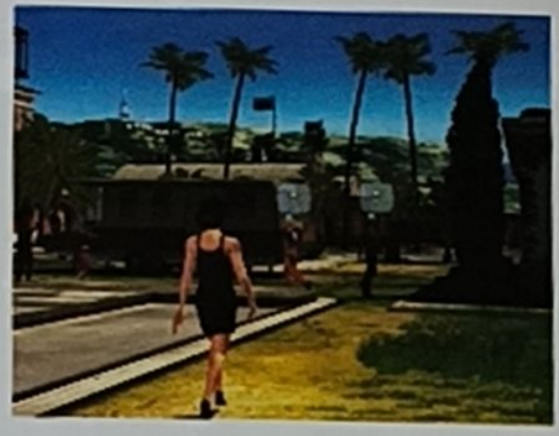
Če se takole ozremo po posnetkih iz igre in (pazite – pri strategijah!) pomislimo: "Hm, še ena prvoosebna strelska igra, postavljena v drugo svetovno vojno," pove to o videzu igre vse. Enkratno! Vsaka enota se bo postavljala z več kot 2.000 animacijami gibanja, zgradbe bodo razpadale, topništvo bo delalo pripravne luknje v tleh, tanki bodo razmikali bodeče žice, dimni učinki so na vrhuncu, in kjer je dim, je tudi ogenj. Skratka, pokalo bo, da bo veselje!

Vendar pa obstaja še bolj čeljusti razpirajoča lastnost *Company of Heroes* – umetna inteligenca. Če Relic občestva ni z demonstracijami iz letošnjega E3 grdo naplahtal, potem bodo vojaki tokrat inteligentnejši kot v najbolj naprednih strelskih igrah. Že res, da je tole strategija in da boste konec koncev vi dali ukaz za premik naprej, toda kako bo ta izveden, je naravnost osupljivo. Vojaki ne streljajo, če se jim ne zdi takšno početje varno (kot je streljanje v drugi svetovni vojni pač lahko varno), luknje v tleh uporabljajo za zaklonišča, takoj ko se stavba zruši, zaznajo novo možno zavetje, skrivajo se za tanki. Rekli bi, da bo tole najbolj realistična strategija do sedaj in kar malce ironično je, da za njo stoji podjetje, ki se je vse do *Company of Heroes* podilo zgolj po različno domišljijskih svetovih.

Myst V: End of Ages

Datum izida November
Založnik Cyan
Razvijalec Ubisoft

Pustolovščine nedvomno umirajo, a preden bodo dokončno legle v svoj digitalni grob, pripravljajo še zadnji vdih na polna pljuča. No, morda vse skupaj le ni tako tragično, a *Myst V* bo nekaj posebnega – zadnji del serije, edini resnično mogočen v zvrsti pustolovščin starega tipa, in del, ki je odločen pokazati, kako se spoji stare kvalitete s pravljičnim 3D videzom. Nadzor bo nadvse preprost "pokaži-in-klikni" s peščico dodatnih tipk, uganke za serijo tipične, a ne abnormalno težke, potek dogodkov večinoma linearen, vendar z dvojnim zaključkom, kjer naj bi menda bili prisiljeni celo izbrati le enega izmed sicer dveh igralnih likov: arhivarja Esherja in Yeesho, Atrusovo hčer. Cyan so odločeni ustvariti klasiko in to jim iz srca privoščimo, saj si samosvoja serija zasluži primerno odmevno slovo.



The Movies

Datum izida Jesen
Založnik Lionhead Studios
Razvijalec Activision

Do zdaj verjetno že veste, kako bodo *The Movies* delovali – igra bo sestavljena iz treh glavnih delov: gradili boste ustrezne stavbe, skrbeli za zadovoljstvo muhastih zvezd in snemali lastne filme. Te boste lahko nato preko interneta prepustil milosti in nemilosti ostalih igralcev, si jih izmenjevali preko elektronske pošte ali pa z njimi zgolj služili denarce za raziskovanje novih tehnologij v filmski industriji. In če je bilo to doslej večinoma le v glavah ustvarjalcev, je na letošnjem sejmu dejansko oživelo – igra je dobila tudi datum izida, in sicer okoli letošnjega oktobra. Kakor pritiče možakarju kot je Peter Molyneux, je Movies videti kot ponovno upanje za dober prizvok pojma "tycoon", igra je polna svobode (navsezadnje je vse skupaj le velik "peskovnik" brez osrednje zgodbe ali točno določenih nalog), raznolike vsebine in humorja, ki je omejen le z vašo bolj ali manj domišljijo.

Call of Duty 2

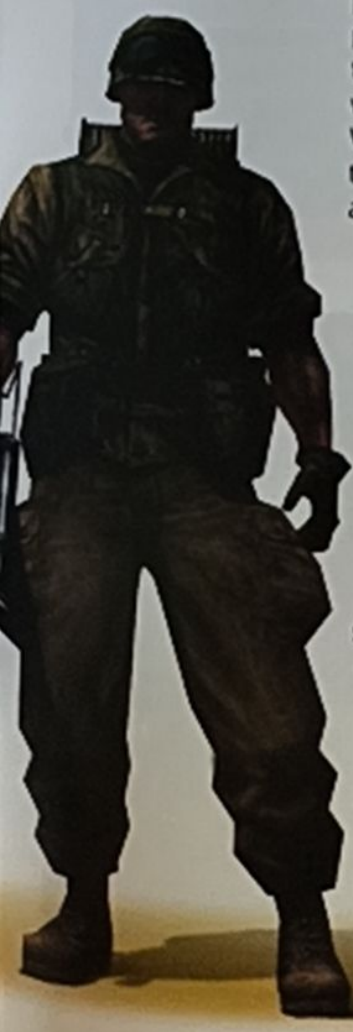
Datum izida Jesen
Založnik Infinity Ward
Razvijalec Activision

Lepša? Da. Večja? Da. Še bolj razgibana? Mhm. Dobro, torej je večja verjetnost, da pekel zamrzne, kot da bi bila CoD2 karkoli manj kot najboljša strelska igra, postavljena v drugo svetovno vojno. Tokratne krilatice so ekipno delo, večji realizem, sodoben grafični pogon z impresivnimi dimnimi učinki, bojevanje po ulicah (severne Afrike) in malce več svobode. Čeprav bo vse še vedno slonelo na kinematičnosti, zgodbah štirih različnih likov in množici predpripravljenih dogodkov, bo vrstni red misij v določeni meri izbirne narave, za dosego cilja pa bo na precej večjih mapah kot v izvirniku vedno obstajalo nekaj alternativnih poti. Velika zvezda predstave naj bi bil zvočni obveščevalni sistem – posneli so več kot 20.000 vrstic smiselnih sporočil (recimo: "Dva Nemca na levem oknu v zgornjem nadstropju"), ki jih bodo vaši "umetni" kolegi ob ustreznih situacijah kričali in tako nemalo pripomogli k bolj poglobljenemu občutku.

Heroes of Might and Magic V

Datum izida Pomlad 2006
Založnik Naval Interactive
Razvijalec Ubisoft

Niso se še vse znane serije raztegnile v tretjo dimenzijo – *Heroes of M&M* recimo ta težki preporod čaka v petem delu



številne serije. Razvijalec ni več isti (zdaj roko nad projektom držijo ruski Nival, znani po *Etherlords*, nekoč so to delali 3DO), a pisan videz, raziskovanje, okolje, znanstvenofantastični zapleti, polni zmajev in pošasti, ter razvijanje junaka, so videti silno podobno kot v predhodnikih. Tokrat bo na voljo šest strani in ena bo povsem nova. Načinu bojevanja kot ga poznamo iz prejšnjih delov utegnejo avtorji dodati povsem novega, a menda le izbirnega, deloval pa bo kot mnogo sistemov iz konzolnih RPG – vsaki enoti se bo nenehno polnil merilnik akcije in šele ko bo poln, bo lahko enota izvedla novo potezo. Obljubljena je tudi podpora za "vroči sedež" – izmenjujoče igranje na enem PC-ju.

Quake IV

Datum izida 2006 (nepotrjeno)
Založnik Raven Software
Razvijalec Activision

Morda je res videti kot *Doom III*, saj si je sposodil njegov grafični pogon, a bo *Quake IV* popolnoma drugačna izkušnja, navsezadnje tudi drugačna kot predhodniki. Kot prvo – tukaj niste sami v temi proti peklu, ki prihaja skozi široko odprta vrata. Ne, ste Matthew Kane, pripadnik elitne vojaške enote Rhino (da, tokrat imate dejansko osebnost z življenjsko zgodbo), ki ima eno samo nalogo: dokončno obračunati s Stroggi. Kane se verjetno zave, da ga čaka slab dan, že v trenutku, ko njegovo plovilo zbije protizračna obramba ter se zbudi popolnoma sam sredi velikega bojišča, toda to je šele začetek. V nadaljnjih urah ga ujamejo Stroggi, mu v glavo zapičijo nekaj decimetrov dolgo iglo, mu odžagajo noge in mu na štrclje namestijo kovinske nadomestke. Majhna sreča v veliki nesreči je, da Kana vendarle rešijo pred dokončno preobrazbo in tako postane popolni vojak – ideja človeka v naprednem telesu/stroju Strogga, ki se povrh vsega lahko še po mili volji povezuje v **sovražnikovo komunikacijsko omrežje**. Iz povedanega sta razvidni dve veliki revoluciji za svet *Quake*: zgodba je bogata in ogromna bojišča so napolnjena tako s soborci kot številnimi sovražniki. Prej kot samotarsko, grozljivo doživetje, nas torej čaka atraktiven vojaški spopad sredi sovražnega planeta in sodelovanje z osebnostno različnimi računalniško vodenimi borci. Za začimbo so tu še vozila ali bolje rečeno vojaške robotske pošasti za množično pobijanje. Kar zadeva večigralstvo, pa so Raven, veliki zavezniki originalnih avtorjev id Software, ubrali precej bolj konzervativno pot in se zavezali k obujanju klasičnih trenutkov iz *Quaka*. Tako bo precej **znova oživljenih prilju-bljenih map, praktično vsa že poznana orožja**, ritem bo še vedno hiter in gibanje nuja za preživetje.

Igralni načini? Čista nostalgija – deathmatch in različni pristopi *Capture the Flag*.

Half-Life 2: Aftermath

Datum izida Bo potrjeno
Založnik Valve
Razvijalec Lasten

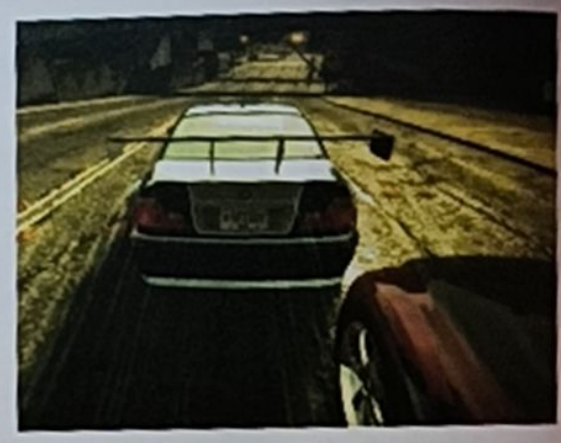
Stvari so pravzaprav povsem po starem: zopet se slinimo, Gordon beži in hkrati rešuje mesto, dodatek za *HL2* ne bo pustil ugibanja, katera je najlepša igra za PC, in ni točno določenega datuma izida. Aja, pa Valve in Vivendi se kakopak še vedno grdo gledata, ker so se tokrat Ventil-

arji odločili, da bodo dodatek postregli prek svojega distribucijskega sistema Steam. Pričakovati gre nekaj novih nasprotnikov čudaškega videza, pa tudi stare, kot so bili Stalkerji, prekleto razbijaško lokalno prebivalstvo, osredotočenost pa se bo z Gordona premaknila še na ostale like, kot sta Alyx in njen ljubljenček Dog. Za nameček bo prvič predstavljen veliki grafični bonbon, imenovan High-Dynamic Range Rendering (HDR), ki bo pokazal najbolj napredno osvetljevanje, a bo hkrati zahteval pošastno močan stroj za poganjanje. Seveda bo vključitev HDR izbirna, tako da se vam ni treba bati, da bi ostali praznih rok pri prihajajoči Gordonovi pustolovščini.

Need for Speed: Most Wanted

Datum izida Zima
Založnik Electronic Arts
Razvijalec EA Canada

Sicer je novi *NFS* na letošnjem sejmu odigral predvsem glavno vabo za XBox 360, a bistvene razlike med različicama za Microsoftovo konzolo in PC gotovo ne bo. Dokaj odprto industrijsko-mestno okolje, širok nabor zlasti azijskih poskočnežev in več prilagajanja videza kot smo ga zmožni dojeti, ostajajo znani aduti serije. Na novo se bodo norim dirkam pridružili policisti, podobno kot v obeh *Hot Pursuit* – skupaj



z vsemi svojimi zasledovalnimi tehnikami in napravami za ustavljanje cestnih dirkačev. Da se jih boste znebili in poleg tega za sabo pustili tekmece, boste uporabljali razne bližnjice, v svoj prid obrnili v manjši meri uničljivo okolje ter švigali med nasproti vozečim prometom. Večina dirkalnih načinov bo zopet vključenih, omenimo le, da pri dirsenju tokrat ne boste samo menjavali pasov, ampak boste imeli popoln nadzor nad dirvečim vozilom. Vrača se tudi sistem nagrajevanja, saj se boste z norimi pobegi in podrtimi rekordi poskušali čim prej prebiti v sam vrh črne liste divjakov na štirih kolesih.

Prey

Datum izida 2006
Založnik Human Head
Razvijalec 2K Games

Nikoli jih ne bo zmanjkalo: vesoljcev, pušk, zmogljivih grafičnih pogonov in odbitih oblikovalcev. Reči, da *Prey* (sicer prvič napovedan že kako desetletje nazaj) deluje drugače, bi bila veliko prešibka izjava. Vajeni smo čudaških biomehanskih orožij, vajeni smo čudaških vesoljcev s čudaškimi domačimi planeti in da, vajeni smo čudaških portalov. Ampak tisto, česar nismo vajeni, je čudaško oblikovanje z vsemi naštetimi primesmi. Pojmi gor, dol, levo, desno bodo dobili nov pomen – zaradi odpovedi gravitacije in abnormalnih okolij boste lahko hodili po stenah in stropu, se prežarčevali z enega konca na drugega, stopali in streljali naravnost skozi zidove, letali po vesolju in pri vsem tem boste še nesmrtni. Mhm – če vas bo hotela Smrt prijeti, se boste enostavno spremenili v duha, pobili njene pomagače in se vrnili v svoje telo. Drugačen pristop, čisto nova svoboda gibanja, prelomna strelska igra ali polomija, ki vam bo za vedno odvzela orientacijo? Ne vemo in samo še enkrat dodajamo: čudaško!

Najbolj pričakovane

Kmalu na vašem krožniku s pomfrijem in majonezo...

PRIHAJAJO

NASLOV IGRE	DATUM IZIDA	ZALOŽNIK	NAZADNJE	ZVRST
Dungeon Siege II	avgust	Microsoft	PCF 36	Igranje vlog
F.E.A.R.	avgust	Vivendi	PCF 40	Akcijska strelska
187 Ride or Die	september	Ubi Soft	PCF 39	Akcijsko dirkanje
The Godfather	oktober	Electronic Arts	PCF 40	Akcijska
Stargate SG-1: The Alliance	oktober	Namco	PCF 36	Akcijska
Rise&Fall:Civilizations at War	oktober	Midway	PCF 40	Realnočasovna strategija
Commandos: Strike Force	oktober	Eidos	PCF 33	Taktična strelska
S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl	oktober	THQ	PCF 36	Dolgoletno čakanje
Hitman: Blood Money	oktober	Eidos	PCF 34	Skrivalna akcijska
Age of Empires 3	november	Microsoft	PCF 40	Strategija
Star Wars: Empire at War	november	Lucas Arts	PCF 40	Realnočasovna strategija
D&D Online: Stormreach	november	Atari	PCF 40	MMORPG
Tomb Raider: Legend	november	Eidos	PCF 40	Akcijska pustolovščina
Fable: The Lost Chapters	november	Microsoft	PCF 38	Igranje vlog
Gothic III	december	JoWood	PCF 40	Igranje vlog
TOCA Race Driver 2006	december	Codemasters	PCF 38	Dirkalna

Lestvice bralcev (glasujte na www.pcformatslo.net ali s pomočjo sporočila SMS)

NAJBOLJ IGRANE

MESTO	IGRA
↑ 1	GTA: VICE CITY
↓ 2	HALF-LIFE 2
↓ 3	COD: UNITED OFFENSIVE
→ 4	COUNTER-STRIKE: SOURCE
↑ 5	FAR CRY

NAJBOLJ ZAŽELENE

MESTO	IGRA	NAZADNJE
→ 1	GTA: SAN ANDREAS	PCF 41
↑ 2	GOTHIC 3	PCF 40
↑ 3	PRINCE OF PERSIA 3	PCF 40
→ 4	QUAKE 4	PCF 41
↑ 5	UNREAL TOURNAMENT 2007	PCF 40

Zelo delaven. Zelo zmogljiv.

Intel® Pentium® 4 procesor z HT tehnologijo in računalniki PCH Professional[120] vam omogočajo večjo storilnost in še več zabave z vašim računalnikom.

- PCH Professional[120]
- Intel® Pentium® 4 procesor z HT tehnologijo 3.0 GHz
- osnovna plošča Intel® 865PE z vgrajeno zvočno in mrežno kartico , SATA
- pomnilnik 512MB DDR PC400
- LCD monitor Philips
- gibki disk 1.4 MB
- trdi disk Maxtor 120GB SATA, 7200 rpm
- DVD-RW zapisovalnik Aopen 16x +/- Dual
- graf. kartica Radeon 9600 Pro 128MB, TV, DVI
- ohišje midi stolp, 350W, USB spredaj
- operacijski sistem MS Windows XP Home Edition, slo
- garancija 2 leti

intel inside HT pentium 4

PC H.AND COMPUTERS

Proizvodnja, servis in prodaja računalnikov PCH®:
PC H.AND d.o.o., Ind. cona Trzin, Brezovce 10, 1236 Trzin
telefon:01/ 530 08 00, e.mail: info@pchand.si, www.pchand.si

Pooblaščeni prodajalci računalnikov PCH®:
Ljubljana: FCC d.o.o. (tel: 01/500 82 12); STAMIS Iztok Stamač s.p. (tel: 01/52 12 408); Nova Gorica: GO INFO d.o.o. (tel: 05/335 07 08) ; Novo mesto: JGC Jurij Gorišek s.p., (tel: 07/393 55 81)

Intel, Intel logo, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel Centrino, Intel Centrino logo, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium and Pentium are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries.

Ne mešaj alkohola in slabe volje. Tukaj je ta mešanica spet zakuhala prepirček.

SIMULACIJA MIŠIČASTEGA ČRNCA

Grand Theft Auto San Andreas

Tomaž Kotnik vrže na sebe mišice, se posonči in se ovesi z zlatnino. Z njim ni več šale.

Založnik Rockstar Games **Razvijalec** Rockstar North **Na spletu** www.rockstargames.com/sanandreas

V mestu je nov car, tak, ki ga dobro lomi, kadar ga lomi, in pošteno zapeče po čeljusti, kadar stegne roko. Mahanje levo in desno z nogami po zraku je postala domena slabih posnemovalcev akcijskih filmov, mi pa smo spoznali, da je pravi dedec tisti, ki udari z odprto roko, če pa že pest drži stisnjeno, bo čez njegove členke vidno napeljan bokser, s katerim pač ni zajebancije, jasno? Odkar se je pred leti začela serija *Grand Theft Auto*, še nikoli nismo bili postavljeni v vlogo tako vsestransko naperjenega zmikavta in prav bojmo se, kako bo igra vplivala na vas/nas (vsakič, ko bom stal pri semaforju me bo strah, da me ne bi iz fička potegnil kak nadebudni igralec, s katerim bi potem šel oropat banko). Ste resnično pripravljeni?

OGLEJTE SI ŠE...

>> **Grand Theft Auto: San Andreas**
Rockstar

>> **Vampire: Bloodlines**
Activision

>> **Far Cry**
Ubisoft

WEST SIDE > EAST SIDE

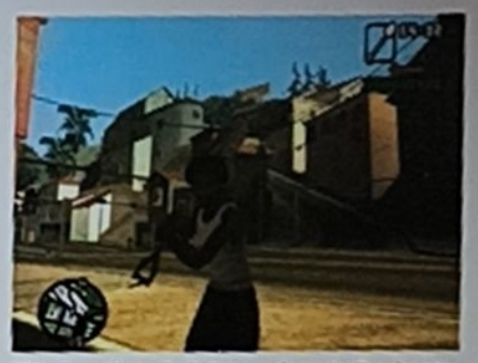
Štorija se sprva odvija v namišljenem mestu Los Santos, kamor kot "badass nigga" Carl "CJ" Johnson pridete po petih letih bivanja na Vzhodni obali. Mati so umrli in familija je v težavah, že kar na začetku pa vas lokalni "pajkani" aka "crooked kapsi" pričnejo buzerirati o tem in onem. Jasno je, da ne mine dolgo, da se ponovno znajdete na sredini vojne pouličnih tolp in band. Še več, ustvariti si morate ime, pravi pravcati rešpekt med črnimi brati in ostalimi prebivalci mesta. Svoj lik morate razviti v več smereh, kar je dobro, saj je domala ni stvari, ki jo v igri lahko počnete, da ne bi nekako vplivala na vaš lik. Tako boste lahko samo z opravljanjem različnih kriminalnih dejanj ali raziskovanjem okolice prišli do prepotrebnih izkušenj. Prepotrebnih, ker je

"Jasno je, da ne mine dolgo, da se ponovno znajdete na sredi vojne pouličnih tolp"

Los Santos šele začetek dolge poti, ki vas čaka kot pravega "gangsta mafijca". Bildajte mišice in kondicijo, učite se novih borilnih prijemov, ponoči vlamljajte v privatne bajte ali vozarite naokoli prostitutke. Odločitev je popolnoma vaša, zaradi nas se lahko zapustite in postanete navaden zavaljen nedeljski šofer, ki se med pretepanjem klošarjev baše v McDonaldsu in kateremu konkreten vamp preprečuje, da bi med hitrim pregonom zategnil ročno. Hej, žal je cilj igre drugačen, in da bi ga dosegli, bo potrebno pošteno pljuniti v šoferske rokavice, saj se večina igre odvija izza volana ali vodila katerega izmed vozil, plovil in, da, tudi izza krmila kolesa. Kmalu boste odkrili, da kriminalno podzemlje predstavlja še precej več kot le "navadno" šopirjenje tolp. Pot vas bo vodila še preko San Fierra (kopija San Francisca) do Las Venturasa, ki ni nič drugega kot Las Vegas, poln igralnic in seveda izdatnega števila mafijcev. Juhej!

Kot v prejšnjih igrah serije *GTA*, so vse naloge v igri kombinacija naslednjih treh elementov: vožnje, streljanja in pobiranja. Brez skrbi, kljub temu, da bi nekdo nemara utegnil

Še ena kraja kokoši je zares razhudila nekaj krepkih kmečkih fantov.



"Stari, ne ti meni, da ima moj pes bolhe, ker te bom z lopato po čeljusti!"

Bed bojz, bed bojz, vačjagona du ven dej kam for ju, bed bojz, bed bojz!

pomisliti, da gre za popolnoma enolično proceduro prebijanja skozi okoli sto osnovnih nalog v igri, so te naloge izvirne, domiselne in zabavne, brez občutka divjega ponavljanja vedno enih in istih situacij. Naj gre za rop skladišča Nacionalne garde, beg pred rusko mafijo, krajo reperskih besedil iz studia producenta ali likvidacijo pripadnikov katere izmed tolp, zabavali se boste. Da, četudi vas bo pri tem preganjala cela policijska postaja s helikopterjem na čelu. In tudi težavnost bo obdržala prijeten nivo skozi igro, kljub temu, da bodo seveda misije vedno bolj in bolj nemogoče. Jih je pa vsaj nekaj mogoče rešiti na različne načine ali s pomočjo nekaj preprostih zvijač (zakaj ne bi tipu, za katerega veste, da bo pred vami zbežali in sedel v nadmočen avto, preprosto prej prestrelili gume na vozilu?), za kar pa bo žal potrebnega nekaj treninga. Vse skupaj pripomore seveda h končnemu dobremu občutku med igranjem, ki se dozdeva kot en dolg akcijski film tipa *Bad Boys*, z glavno razliko, da smo pač na nasprotni strani zakona in da imamo lepša, predvsem pa trikrat manjša ušesa kot Will "slonček Dumbo" Smith.

Zgodba bo nič kaj drugega kot linearna, kar smo od igre tako gigantskega obsega seveda tudi pričakovali, vseeno pa ne podcenjujte vseh ostalih "motečih" elementov igre, ki so tu samo za vašo zabavo. Ker vas bo kot pravega gangsterja naprej gnala radovednost in želja po cveniku ter divji akciji, vam vseh pasti, ki bodo v igri prežale na vaš čut odvisnosti od nekega navideznega izdelka, pač ne bomo izdajali.

Roka zakona v *San Andreasu* ne tepe samo vas, ampak tudi ostale prestopnike.

POT NA VRH

Je posuta s težavami, to je jasno. In za primerno obvladovanje vseh teh težav so razvijalci poskrbeli tako, da so vas opremili s posebej dobro premišljenimi zvijačami. Tako boste lahko na primer z enakomernim pritiskanjem na pravo tipko kar oddrveli s kraja zločina, s posebnimi kombinacijami udarcev pa odslej tudi udarili kot se šika. V bojih boste ne glede na to utrpeli poškodbe in če že ravno niste tip igralca, ki bi ob vsaki praskici shranjeval položaj (kot naš vrli urednik), boste morali nekaj pomalicati. Štacune in kopije prodajaln "bigmekov" so vseskozi vidne na zemljevidu, torej po skoku na malico po poštenem ravsu ne bi smelo biti pretiranih težav z energijo.

Druga dobra lastnost igre GTA: San Andreas je že omenjeno pridobivanje ugleda v kriminalnem podzemlju. Več ko boste rešili nalog, več ga boste pridobili, kar pa vam bo omogočilo ustanovitev lastne tolpe, tudi tja do sedmih osebkov. No, slednje ni vedno zaželeno, je pa tu pa tam dobrodošlo – če drugega ne, gre vsaj za eno izmed mnogih novosti, ki igro delajo takšno kot je: neverjetno zasvojljivo.

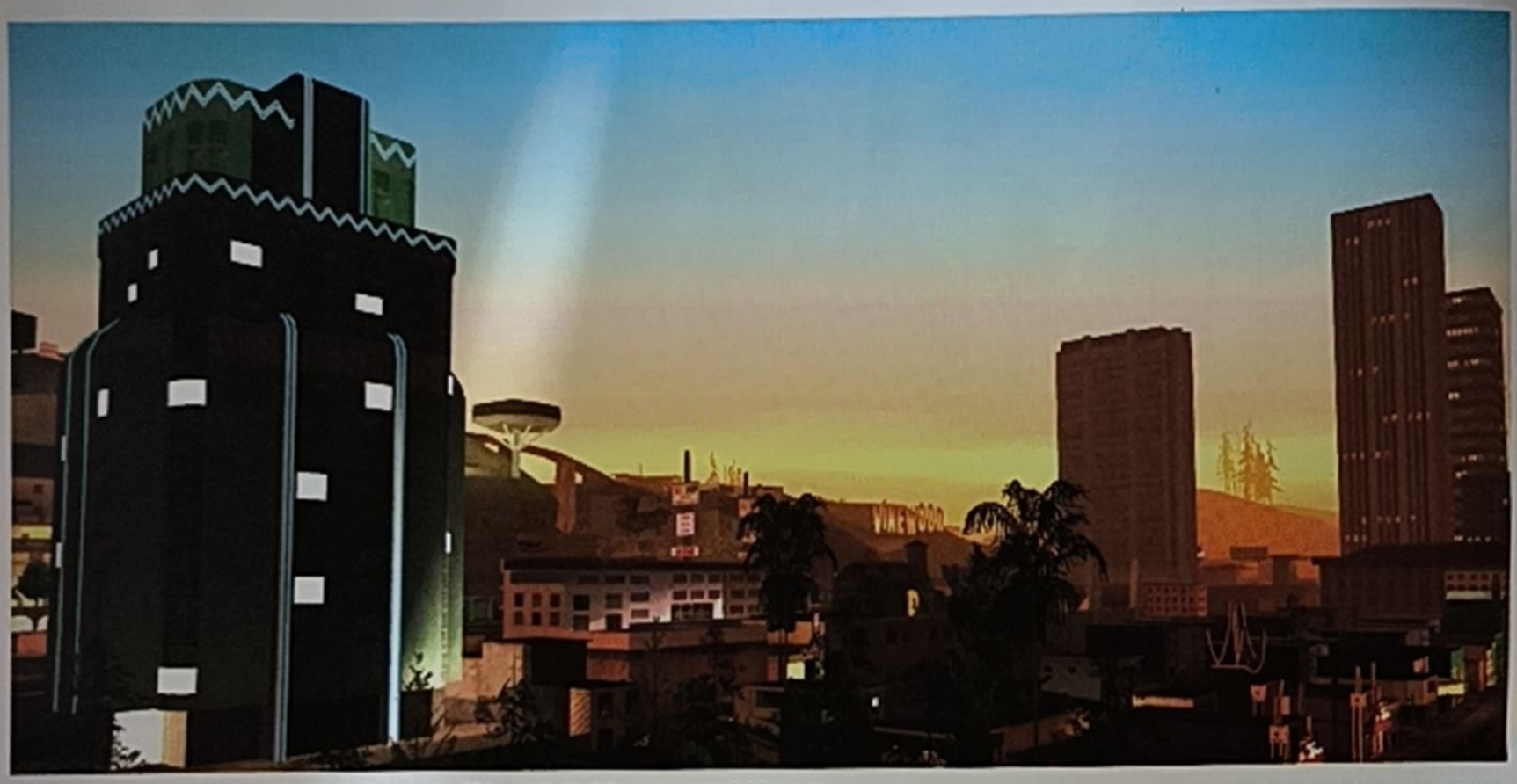
Še več, v igri lahko avtomobile in ostala zasužnjena prevozna sredstva odpeljete kar v svojo garažo, če jo premorete. Hej, če ne gre noter, pač ne gre noter. Upoštevajte pa dejstvo, da vam ne bo treba pretirano pešačiti naokoli, saj se bo na vsakem koraku našel kak tip avtomobila, ki vam bo zaradi tega ali onega padel v oči. In nikoli več se ne boste pogajali z Vsemogočnim tam zgoraj ali bo tokrat pred vašim blokom prosto vsaj eno parkirno mesto ali ne, prekleto. Avto pustite kjerkoli, pojdite na dremež in če ga ne bo več tam, kjer ste ga pustili, ne skrbite preveč, takoj se bo našel drugi.

STATISTIKA

Podobno kot z ustvarjanjem dobrega (no, pravzaprav slabega) imena, je tudi z ostalimi pomembnejšimi lastnostmi vašega lika. Tu mislimo predvsem na vožnjo z različnimi tipi vozil: napredovanje v vožnji vam bo omogočilo, da boste dotlej slabo ali grdo vodljiva vozila pričeli obvladovati kot pravi profesionalec. Še posebej to velja za motocikle – količina znanja vožnje po dveh kolesih bo tista, ki bo pač odločila o tem, ali boste poleteli čez sprednje vilice ali obstali z ritjo na sedežu. Pri vozilih pa se poveličevanje tega vztrajnega napredovanja ne ustavi. Tu so še orožja, tista strelna, ki brez natančnega merjenja tako ali tako ne bodo zadela ničesar, z izboljšanjem strelskega znanja, ki ga jasno pridobite le skozi konstantno uporabo določenih tipov orožja, pa boste nemara tudi prej natančno zadeli. Pa smo spet tam. Pri streljanju in poveličevanju nesramnega nasilja. V tem je igra

BREZ POČITKA, FANT!

V *GTA: San Anderas* je mogoče početi toliko stvari, da se lahko tistih začetnih 20 ur, kolikor bi jih utegnili porabiti izkušeni igralci in poznavalci serije, nemudoma razvleče še za dodatnih 10 ali več zabavnih ur. Priporočamo vam raziskovanje okolice. Lahko boste dirkač, spremljevalec, uničevalec, ponoreli blaznež, pred organi pregona in ostalo mafijo boste bežali na kopico različnih načinov ali pa se preprosto spopadli z njimi in ko bo situacija postala nevzdržna, poskusili poiskati zaklon ali popapcati ikonco, ki vam bo slednike samodejno spravila izza vratu. Da, da... veliko bo potiskanja pedalov, divjanja in pregonov po dveh in štirih kolesih ter jasno tudi letenja po zraku ali občasnega skakanja v vodo, čeprav vam slednje ne bo ravno vedno všeč.



Če vas skrbi, da vam bo v mestih novega člana serije *GTA* zmanjkalo dela, potem vas skrbi zaman.

zelo dobra, kar pa nam večkrat ne more biti posebej všeč. Pa se bo našel kak mulc, ki nam bo zabrusil: "Saj vi, ko ste bili mladi, ste imeli pa Toma in Jerrya!" Pošteno priznamo.

Kakorkoli že, nasilje je nekako zabavno na svoj perverzen način in včasih vas bo prav strah samih sebe, ko boste še v vmesnem času, ko se ne boste ravno podili naokoli po misijah, skušali ustvariti nasilno vzdušje na vsakem koraku. V igri, ki dovoljuje vse, razen posilstva ovce in okrog hodečega življa, boste pač avtomatsko vse tudi poskusili. Čas si lahko krajšate z mnogimi stranskimi misijami. Nekatere vklopite tako, da se usedete v določen tip vozila (na primer v policijski avto), na druge pač naletite med pohajkovanjem. Razvijalci so nam obljubili okoli 40 ur igranja, kar je rahlo pretiravanje, a zgolj, če ste stari znanec serije. Začetniki bi nemara utegnili imeti nekaj težav, ki pa so precej zanemarljive – nadzor vam bo zlezel pod kožo v razmeroma kratkem času.

OPSALA

Igralci starih dobrih PC-jev smo se žal morali obrisati pod nosom za možnostjo kooperativnega načina igranja, ki omogoča dvema igralcema, da skupaj rešujeta posebne misije ali sejeta teror med "picopeki" in jedci hamburgerjev. Vseeno pa ta način zaenkrat ne ponuja nič več kot le nekaj dodatne zabave in tudi ne obsega dobršnega dela igre, da bi bilo zategadelj sploh vredno jokati. Prav tako bi bil že skrajni čas, da bi razvijalci premislili malo o prenovi grafičnega srca in polepšanju igralne izkušnje. Afro lasuljo dol za zvok in fantastično vzdušje, ampak teksture in liki igralcev bi si nedvomno zaslužili več ljubezni. Kljub temu, da so razvijalci dodali nekaj novosti, kot so na primer vročinske meglice na mestih, kjer je res vroče. Mi smo ob vsem tem raje fantazirali, kako bi lahko izgledala naslednja generacija iger *GTA*, narejena s pogonom *Unreal 3.0*, ki obljublja prikazovanje res velikih prostorov. In nobeno opravičilo ni to, da se bodoči materi mojih otrok vse skupaj zdi "zelo lepa igrica".

Če boste pozorni, boste v igri tudi prepoznali nekaj glasov znanih osebnosti. Policista Tenpennya tako zaigra Samuel L. Jackson, reperja Madd Dogga pa Ice-T, kar je nedvomno še en pokazatelj priljubljenosti serije in vpliva igričarske industrije na svet znanih. Vedno več in več se jih pojavlja v igrah, pa naj bo to z videzom ali zgolj z glasom.

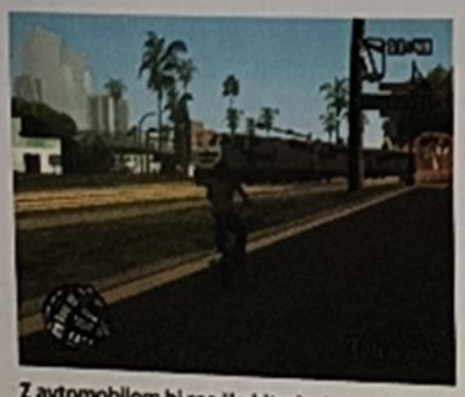
Kaj dodati? *GTA: San Andreas* je potrebno doživeti in nedvomno gre za pravi dragulj v kroni serije, za katero upamo, da je ne bo še tako hitro konec. Želimo si še dirkanja po evropskih velemestih, želimo si doživeti "švercanje" mercedesov v Albanijo in možnost udeležbe na dirki hitrih avtomobilov od Anglije pa tja do Rusije. V svetu, kjer nam je dovoljeno biti kriminalec, je včasih tako lepo, da si kar predstavljamo, kako bi bilo, če bi lahko vladi sunili falcona ter odpujsali na toplo lovit morske pse. No, če že ne falcona, pa vsaj avtobus liberalne demokracije. Žal bi bili za takšno nenavidezno kaskaderstvo kaj kmalu nagrajeni s kakšnim letom zapora preveč. **PCF**

Min 1GHz, 256MB RAM, 64MB 3D kartica, 3,5GB prostora na disku

Opt 2GHz, 512MB RAM, 128MB 3Dkartica

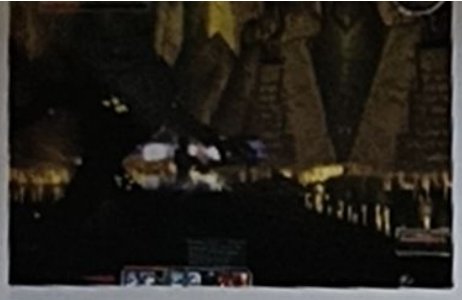
Večigralstvo Na žalost nič

90% **PCF pravi...** "Najboljši do sedaj. Pomete s konkurenco kot 50 Cent z Michaelom Jacksonom."



Z avtomobilom bi res šlo hitreje, je pa to bolj zdravo za pljuča.

RADIO ENERGY 89,3 FM KRŠKO



Tipček je zares grozljiv, a s svojimi sposobnostmi pretepanja mu boste že pokazali.

Pokrajina je osupljivo lepa – a kaj, ko se bliža apokalipsa... Smola pa taka.

Hmmmm, je kriva pijača ali se svet zares nagiba?

NOVA OBLIKA MMORPG

Guild Wars

Sijajni online RPG brez zastojev, brez mesečne naročnine in brez potrebe po napredovanju? *Word of Warcraft*, pazi se...

Založnik NCSoft **Razvijalec** NCSoft **Na spletu** www.guildwars.com

Pri ogledu slik na tej strani, si verjetno kar mislite, kaj bomo zapisali o tej igri: pač še en MMORPG. Če ste takega mnenja, ste pošteno brcnili v temo. *Guild Wars* je daleč, daleč od tega.

Začnimo pri osnovah. Izbirate lahko med dvema načinoma igre: "player-versus-player" ali "player-versus-enemy". Z izbiro možnosti PVP boste že na začetku dobili lik, ki je dosegel najvišjo stopnjo razvoja, potem pa izberete še primarni in sekundarni razred med šestimi, ki so v igri na razpolago. Nato izberete še vaše sposobnosti, med katerimi jih lahko ob vsakem času uporabljate osem, in se pomerite v ekipnih bitkah PVP majhnih razsežnosti. Tudi če vas način PVP ne zanima, pa vam *Guild Wars* ponuja več kot sto ur kakovostne igre, v kateri lahko uživate sami ali skupaj z drugimi.

Guild Wars s svojimi omejenimi vrstami likov in majhnimi prizorišči, ki omogočajo izbiro taktike, bolj spominja na večigralsko serijo *Unreal Tournament* kot običajno igro MMO, kljub temu da velikansko število urokov, načinov bojevanja in orožij omogoča večjo raznolikost. Hkrati ponuja veliko izbiro načinov igranja, od CTF do TDM. Skratka – je ena izmed najbolj originalnih iger, kar smo jih kdaj videli.

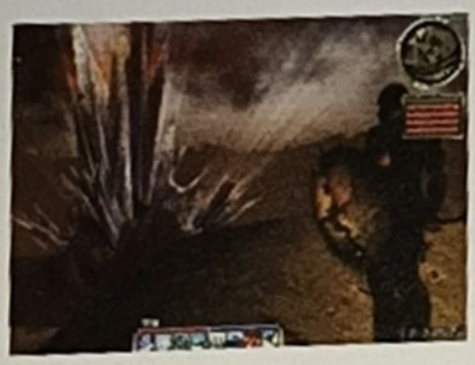
Način PVE se po drugi strani prične podobno, nato pa se nadaljuje bolj po vzoru *Neverwinter Nights* ali *Dungeon Siege* – že znana, enoigralska akcija s kooperativnimi elementi, ki razvijajo in poglabljajo zgodbo. Kljub primerjavi z omenjenima klasikama pa je nekaj posebnega. V *Guild Wars* igrate junaka iz Ascalona, tipične domišljijske province, ki so jo doleteli težki časi, saj so jo napadla neustrašna, grozljiva bitja, ki se imenujejo Charr. Ascalon je velikanski, izkaže pa se, da je le majhen del šokantno velike dežele Tyrie, ki jo boste raziskovali med svojo resnično epsko pustolovščino.

Vsak igralec lahko s svojo ekipo opravlja naloge popolnoma nemoteno, saj igra vsakokrat ustvari edinstveno različico te naloge prav za vas. Če ste igro začeli kot bojevnik, kasneje pa se odločite, da bi pravzaprav raje bili nekromant, si lahko vzamete drugi poklic in se naučite nekaj novih veščin in sposobnosti. Še bolje: preizkusite lahko vse razrede likov, preden se odločite za vaš drugi poklic. Kar je popolnoma smiselno in spraševali se boste, zakaj se tega ni kdo spomnil že prej.

Zgodbo lahko kadarkoli pomaknete naprej z opravljanjem ključnih misij; prva med njimi je v osnovi povezana s koncem sveta. In naj povemo, da pravzaprav sploh ne moremo dojeti, kako velika je enoigralska kampanja. Zagotovo je vsaj tako velika kot največji enoigralski RPG, za vsak razred pa so na razpolago tudi številne stranske naloge. Razen tega lahko zanimivo raznovrstne nasprotnike napadete tudi v večjih skupinah, igro pa boste hoteli igrati že zaradi izredno lepo izdelanih pokrajin – še posebej, ker stopnje napredovanja ne vplivajo na vaše sposobnosti bojevanja.

Apokalipsa!

Kaj se *Guild Wars* obeta v prihodnosti?



Zgodba v igri je naravnost fantastična, serija razširitvenih dodatkov pa jo bo še nadalje obogatila preko omejitev stopnje 20. Ti dodatki bodo prinesli novo vsebino, več nalog in izpolnili osupljive širjave zemljevida, ki ga lahko vidite že v tej različici igre. Dobrih dodatkov se nismo nikoli branili.

OGLEJTE SI ŠE...

>> **Unreal Tournament 2004**
Atari

>> **World of Warcraft**
Vivendi

>> **Dungeon Siege**
Microsoft

Le zakaj so Charri tako veliki, grdi in zlobni?

SOLIDEN CEH

Osnove smo torej predstavili, zdaj pa si oglejmo še druge briljantne vidike igre: posodobitve so skoraj takojšnje; nobenih zastojev ni; izbirate lahko med številnimi načini igranja in celim bogastvom raznovrstnih predmetov; za igro ne boste potrebovali računalnika z najbolj sodobno opremo – kljub temu da je na videz precej lepša kot *World of Warcraft*, bo delovala tudi na dve leti starem računalniku na srednjih nastavitvah kakovosti. Poleg tega je v igro vsaka malenkost, vključno z narodnostmi, integrirana do potankosti – pogosto jo boste igrali z Evropejci, mi pa smo se v načinu PVP pomerili tudi s Korejci in Američani, saj očitne razlike med načini igranja ljudi iz različnih delov sveta naredijo igro še bolj zabavno.

Guild Wars lahko igrate z vašimi prijatelji, saj poudarek na fleksibilnosti pomeni, da je uspeh odvisen od tega, kako igrate, in ne koliko časa igrate. Skoraj ob vsakem času se lahko teleportirate do poljubnega vozišča, zato je srečevati svoje stare prijatelje najbolj enostavna stvar pod soncem.

Najboljše pri vsej stvari pa je, da vam za igranje ne bo treba plačati nobene mesečne naročnine. Nikoli. In kaj je edina stvar, ki preprečuje *Guild Wars*, da bi bila zares popolna igra? Tisto stokrat prežvečeno izplunjeno domišljijsko okolje... **PCF**

Min 800MHz, 256MB RAM, 32MB 3D kartica

Opt 1GHz, 512GB RAM, 64MB 3D kartica

Večigralstvo Njegovo utelešenje

91% **PCFpravi...** "Skoraj popolna online domišljijska zabava. Čisto zares vrhunska zadeva."

To nikakor ni prostor za objestno zabijanje v druge, saj vam trki ne prinašajo ugleda.

Vroče, belo iskrenje je gotovi znak, da ste malce preblizu oviri.

Čokati punto lomasti v ovinek z očitnim pomanjkanjem elegance.

POŠTENA DIRKALNA IGRA

Juiced

Taktika zaletavanja v rit postane neuporabna v dirkalni igri, ki temelji na spoštovanju. Zato se je poskušajte ne posluževati.

Založnik THQ **Razvijalec** Juicy Games **Na spletu** www.juiced-racing.com

Dirkalne igre so postale nekoliko dolgočasne. Kljub očitnim prizadevanjem *TOCA Race Drivers 2* in *GTR*, ni bilo mogoče zaznati obilice vihravih norčij, ki so drugače značilne za tovrstne igre, če razvijalci le staknejo skupaj svoje bencinske glave. Ta težnja se tukaj neha: v *Juiced*, ne boste preživeli niti enega dolgočasnega trenutka, saj se norčuje iz sodobne kulture kot arkadni zasvojenec, ki ni uspel doseči tistega zadnjega bonusa.

Juiced je dvignil področje lepotičenja avtomobilov in njegovih trendov na nov nivo – glasba house, velikanske gume in urbana govorica so stlačeni v isti mešalnik in postreženi kot dirkalna igra, ki temelji na kariernem načinu. Bobneča glasba in svetleče pobarvani žvečilci asfalta se pridružujejo dirkalnemu pogonu, ki daje občutek odzivnosti, pri tem pa je še zmeraj zasnovan tako, da se obnaša dovolj realistično in vam daje občutek, da poganjate motor do skrajnjih zmogljivosti. Fizikalni pogon ni popolnoma realističen (kar vam lahko potrdi vsakdo, ki se je kdaj vozil v razbitem fiatu), kljub temu pa uspešno drži divji tempo in ne povzroča prevelikih frustracij.

ASFALTNE RADOSTI

Vašo prvo dirko boste pričeli z avtomobilom, ki bi bolj sodil na odpad kot na cesto, sčasoma pa se boste naučili raznih trikov, s katerimi ga lahko nadgradite. Poleg samega dirkanja igra ponuja tudi finančni izziv z zapravljanjem denarja za zbirko avtomobilov – priljubljeni konjiček za prosti čas, ki obsega zilijone avtomobilskih modifikacij in različic. Sisteme za vbrizgavanje goriva in alternatorje, prestavna razmerja, lita platišča in bleščeče prestavne ročice lahko spreminjate po lastnem okusu. S takim početjem si seveda ne boste ravno pretegnili možganov, poskrbeli pa boste, da bodo vaši avtomobili dovolj močni za zmago. S ščepcem domišljije lahko vaš peugeot spremenite v vozilo, ki bi ga vozil Flash Gordon. Kar bi lahko predstavljalo prednost tistim, ki se po avtomobilskih sejmih sprehajajo z velikimi očmi in majhno denarnico.

OGLEJTE SI ŠE...

>> **TOCA Race Driver 2**
Codemasters
>> **GTR**
Viva Media
>> **Colin McRae Rally 3**
Codemasters

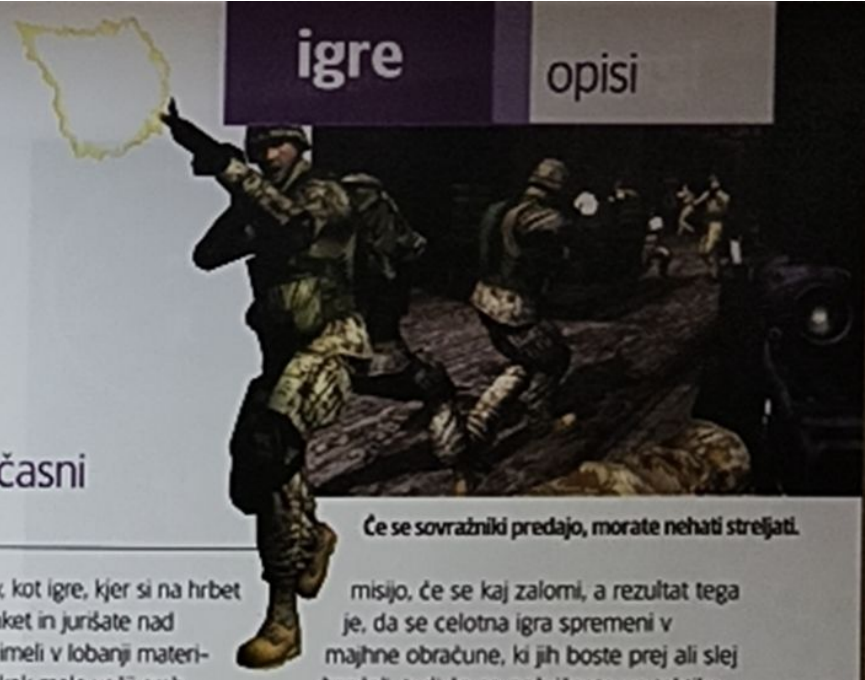
> **"Vaš peugeot lahko spremenite v vozilo, ki bi ga vozil Flash Gordon..."**

Ena izmed pohvalnih plati igre je sistem stav. Ne le, da lahko stavite z drugimi tekmovalci na dirko, ki se je boste udeležili, temveč lahko svojo srečo preizkusite tudi v dirkah, ki si jih boste ogledali kot gledalec. Morda se boste počutili nekoliko neumno, ko boste navijali na dirki, ki se je sploh niste udeležili, vendar je to odličen in predvsem hiter način, da poredite svojo izstradano denarnico. *Juiced* pa premore še eno posebnost, zaradi katere ima prednost pred drugimi dirkalnimi igrami: "sistem spoštovanja", po katerem si s svojimi dosežki lahko prislužite tako lastno tekmovalno ekipo, kot tudi spoštovanje (ali pa goreče zaničevanje, če stvari zavozite) drugih udeležencev dirke. V *Juiced* drugih dirkačev ne morete preprosto zbiti s ceste, ko se vam to zljubi; ravno previdna vožnja je tista, s katero si pridobite spoštovanje, to pa pomeni tudi finančne nagrade. Zmagujte na progi in premagajte konkurente in ljudje vas bodo oboževeli; če pa se na zmagovalno stopničko prebijete z nasilno in nepazljivo vožnjo, boste iz potencialnih prijateljev ustvarili najhujše sovražnike. Ta pristop v kombinaciji z dobro premišljenim sistemom stav odloča o tem, koliko denarja si prislužite, na katere posebne dogodke vas bodo povabili, koliko rednih dirk se lahko udeležite in kako hitro lahko v igri sploh napredujete.

Paradoksalno pa je ravno ta pristop tisti, ki povzroča v *Juiced* največ težav. Sistem spoštovanja pomeni, da lahko izgubite ves denar in avtomobile ter tako končate kot navadna zguba, ki si prizadeva prislužiti en sam tolar in životari na dnu dirkalne lestvice. Ker sistem ne pozna zgodovine shranjenih iger in ne omogoča, da bi se ponovno preizkusili v dirki, ki vam je povzročala preglavice, se vam lahko zgodi, da si boste na sredini igre zaradi slabe presoje ali nespretnosti zapečatili usodo in neslavno zaključili vašo obetavno kariero. En sam majhen spodrsljaj v zaključnem krogu vas lahko stane denarja, spoštovanja in potrpljenja, to pa bo za okus večine ljudi nedvomno preveč nadležno. Kljub temu pa si upamo trditi, da bo *Juiced* vsakemu resnemu ljubitelju avtomobilov in dirk nudila debele ure zabave. **PCF**

Min 1,5GHz, 256Mb RAM, 32Mb 3D kartica
Opt 2,2GHz, 1024Mb RAM, 128Mb 3D kartica
Večigralstvo 1-8 igralcev preko interneta ali omrežja

72% **PCF pravi...** "Dobra ideja, pri kateri pa vam bo sistem spoštovanja sčasoma pričel najedati živce."



Če se sovražniki predajo, morate nehati streljati.

SKUPINSKA NEAKCIJA

Close Combat
First to Fight

Peščica izbrancev. Kdo bi si mislil, da bodo tako dolgočasni

Založnik Take 2 **Razvijalec** Ubisoft **Na spletu** www.firsttofight.com

Spomnite nas, kako že gre tisto... vsi za enega, eden za vse? Na moderno vojskovanje se ne spoznamo pretirano, priznamo pa, da nam je zelo všeč, da so igre za PC pri vojskovanju naredile korak naprej. Strelske igre, ki temeljijo na delovanju v skupini, ponujajo toliko več taktike in svobode pri reševanju težav, kot igre, kjer si na hrbet oprtate metalec raket in jurišate nad sovrage, kot da bi imeli v lobanji materiala dovolj zgolj za kak malo večji grah.

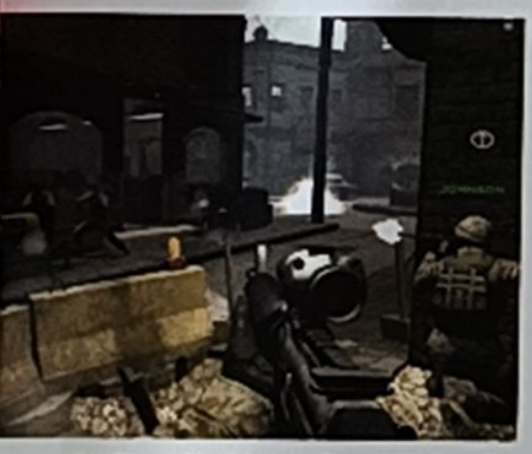
OGLEJTE SI ŠE...
>> **Doom 3**
Activision
>> **Half-Life 2**
Steam
>> **Far Cry**
Ubisoft

First to Fight gotovo spada v to modernejšo skupino, saj uporablja sistem lahko dostopnih ukazov, s katerimi soborce prisilite, da vam izza vogala krijejo rit, varujejo določene točke ali pa luknjajo betice nesramnežem, ki se obnašajo preveč sovražno za vaš okus. Verjetno pa ste do sem že tudi sami našli problem: *SWAT 4* je vse to pokazal že pred mesecem dni, in to na veliko boljši način. Veliko, veliko boljši.

"Vaš lik se premika počasi in vaši nasprotniki reagirajo počasi."

First to Fight preprosto ne more tekmovati s konkurenco. Saj ne, da bi bila igra slaba, je pa dolgočasna in brez duše. Vaš lik se premika počasi in vaši nasprotniki reagirajo počasi. Tu in tam boste naleteli na vmesne točke, kjer se vaše napredovanje shrani in od koder boste lahko nadaljevali misijo, če se kaj zalomi, a rezultat tega je, da se celotna igra spremeni v majhne obračune, ki jih boste prej ali slej končali, tudi če se požvižgate na taktiko in zdravo pamet.

Vaši mencajo za vami in skušajo vse vaše natančne načrte spremeniti v "ustreli tistega tipa v glavo, zdaj, prosim". In to ne pomeni, da planejo divje v akcijo, ampak so počasni in okorni, daleč za bistrostjo, ki jo premorejo tisti v *SWAT 4* ali borci v *Full Spectrum Warrior*. V omenjenih dveh igrah delujete kot dobro izurjena ekipa, tu pa niste ne dobri ne izurjeni ne ekipa. **PCF**



Ironija v večigralskem načinu – spravite se na Američane, ne na Arabce.

Min 600MHz, 32MB RAM, 4MB 3D kartica
Opt 1,2GHz, 64MB RAM, 32MB 3D kartica
Večigralstvo Internet in LAN

66% **PCF pravi...** "Boleče povprečna in še bolj boleče duhomorna akcijska igra."

MAMA, RAD BI BIL SPLINTER CELL

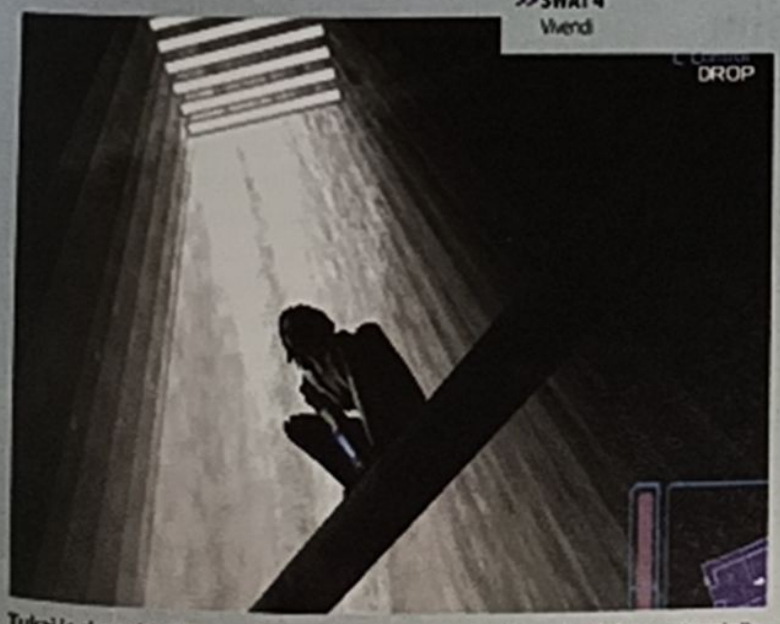
Stolen

Simulacija ropanja, katere žrtev boste nazadnje vi

Založnik Hip Interactive **Razvijalec** Blue 52 **Na spletu** www.stolen-game.com

Vprašanje: ali imate občutek, da govorimo o kakovostni igri, če mora tisti, ki jo prejme v opis, poklicati urednika in ga vprašati, če je ta iz originalne škatle vzeta zadevščina dejansko dokončana igra ali samo neke vrste slaba šala? In ko so vsi njegovi poskusi, da bi igro podtaknil nekomu drugemu, neuspešni, mar opisovalec nima pravice od groze jokati kot majhen otrok?

OGLEJTE SI ŠE...
>> **Splinter Cell Chaos Theory**
Ubisoft
>> **Prince of Persia: Warrior Within**
Ubisoft
>> **SWAT 4**
Vivendi



Tukaj je sicer videti lepo, a ko se stvar začne premikati, vas bo dobra volja minila.

Vaš cilj v *Stolen* je, da se plazite skozi serijo hodnikov in sob ter iščete kraje vredne stvari, pri tem pa pazite, da vas ne opazijo kratkovidni stražarji. Zviti uvodni animaciji sledi prva stopnja, ki vas takoj napolni z razočaranjem. In za tem igri nekako uspe lesti samo še globlje v brezno nekvalitete. Vsako srečanje s stražarjem ki se ga ne morete znebiti preprosto tako, da stopite v sosednjo sobo, sproži nekaj, kar naj bi bilo "borba", vendar je pravzaprav zgolj nabijanje po levem gumbu miške, dokler ena izmed sprtih strani ne pade na tla.

Na razpolago imate polno malho pripomočkov, a čeprav so nekateri precej dobro zamišljeni, uporabo pokvarijo nepopravljivo slabo oblikovane stopnje, zaradi katerih so vsi pripomočki zoprno nezanesljivi. Mogoče je tudi razbijati luči, ampak samo tam, kjer se igra odloči, da vam bo to dovolila. Poleg tega se drobna veselja, kot je vlamljanje ključavnic in vdiranje v računalnike, spremenijo v mini-igre, ki so bile več kot očitno narejene za analogno palico igralnega plošča in jih je zaradi tega brez slednjega prav nadležno igrati. Dodajte temu še prav nemarno nizko količino sličic v sekundi in dejstvo, da se stražarji zbudijo že 20 sekund po tem, ko ste jih poslali v svet sanj, in dobili ste igro, ki je ne bi ukradel niti najbolj obupan vlomilec. **PCF**

"Vedela sem, da bi morala shujšati."

Min 1GHz, 128MB RAM 32MB 3D kartica
Opt 2GHz, 1GB RAM, 256MB 3D kartica
Večigralstvo Ga ni

31% **PCF pravi...** "Obupna predelava slabe igre s konzol. Nakup bi bil kriminalno dejanje."

Celotno igro pesti tak boleč pogled od zgoraj.

Huh, ali ne bi bilo originalno, če princesa, ki jo morate rešiti, sploh ne bi bila princesa?

RAZGLAŠENO ČARANJE

The Bard's Tale

Morda smo res izbirčni, toda raje vidimo, da naše igre RPG vsebujejo nekaj igranja vlog, naše komedije pa, khmmm... komedijo

Založnik Ubisoft **Razvijalec** inXile **Na spletu** www.thebardstale-thegame.com

Gremo lepo po vrsti: *Bard's Tale* nima ničesar skupnega z istoimensko klasično igro iz leta 1987. Če vam ta igra pomeni vsaj približno toliko, kot pomeni številnim oboževalcem po svetu, vas bo ta pošastna poneverba imena samo razkačila. Toda tudi če vam je za originalni *Bard's Tale* ravno do dna, vam bo ta katastrofa tako imenovanje igre igranja vlog samo pokvarila želodec. Kar nedvomno predstavlja velik problem za igro, ki se pretvarja, da je neverjetno komična.

Bard's Tale v bistvu hodi po tanki črti med otročjo nedodelanostjo in popolno patetičnostjo; njen poskus satire žanra RPG pa je tako neuspešen, da vam bo šlo na jok. V igri se postavite v vlogo potujočega muzikanta dvomljive morale, ki ljubi predvsem alkohol in ženske, plemenita junaštva pa ga niti najmanj ne zanimajo, če od njih nima nobene denarne koristi. Tip pobira predmete iz skrinj v hišah drugih ljudi in pleni trupla, tako kot to počnejo tudi v drugih igrah RPG, pri tem pa poskuša biti še strašansko duhovit.

Težava pa je v tem, da se je nemogoče popolnoma norčevati iz neomajnih in trdnih temeljev žanra, če se vaša igra nanje zanaša bolj kot tiste igre, iz katerih pravzaprav ves čas poskuša briti norca.

OGLEJTE SI ŠE...

>> **Pyst**
Origimeda

>> **Bored of the Rings**
Zenobi Software

>> **National Lampoon's Chess Maniac 5 Billion and 1**
Spectrum Holobyte

Glejte! Joški! Kako duhovito jih je videti na dami! Brez neumnih komentarjev, prosim.

RAZGALJENI BARD

Elementi igranja vlog, ki jih igra sploh premore, so precej oklešćeni. Ker ne pozna nobenega inventarja, se zbrani predmeti, ki jih poberete iz zabojev ali trupel premaganih nasprotnikov, takoj spremenijo v kovance, zasnova likov pa je omejena na popolnoma osnovne statistike. Zato si sploh ne bi zaslužila naziva "igra", če ne bi v resnici

> **"Igra ne loči med čistokrvno ironijo in čistokrvnim odpadkom"**

temeljila na konvencijah, iz katerih se poskuša norčevati. K vsemu temu prištejte še "zavestno" uporabo izbrancev, ki bodo rešili svet, in princes v svojih stolpih in jasno vam bo postalo, da *The Bard's Tale* ne loči med čistokrvno ironijo in čistokrvnim odpadkom.

Največja napaka je vsekakor sistem bojevanja, ki je kljub enostavnosti uporabe zasnovan tako, da koristi predvsem vašim nasprotnikom. Posebnost igre je Bardova sposobnost klicanja raznih pajdašev, ki mu priskočijo na pomoč v spopadih (če se lotite sovražnikov sami, je to gotov samomor) – možnost izbire bitij, ki jih boste priklicali na pomoč ali njihovih kombinacij pa vsaj ponuja element taktiziranja. Kljub temu pa boste ugotovili, da sistem že po uvodnih poglavjih postane zehajoče dolgočasen. Naravnost neumen je tudi način obnavljanja življenjskih točk, kadar ste v vročici boja utrpeli hude poškodbe. Ker *The Bard's Tale* ne pozna nobenih zdravilnih napojev, morate v takem primeru na pomoč priklicati duh princese, ki jo poskušate v igri rešiti, ta pa vas nato ozdravi s svojo čarobno močjo. Kar bi bilo sicer zanimivo, če ne bi pri tem morali presedeti skozi kratko filmsko sekvenco – in to vsakokrat.

Na žalost *The Bard's Tale* ne pozna nobene učne krivulje – prej kot se boste navadili na sistem igre, boste preplezali zelo visok in popolnoma gladek zid. Če vas bodo napadli štirje volkovi, bo to za vas običajno pomenilo hitro smrt. In zakaj vas potem igra že na začetku napada s štirinajstimi? In zakaj za vraga se je potrebno prebiti skozi boleče, razvlečene odseke ponavljajočih se nadlog, kot je pobijanje osemnajstih metalcev kopja, da boste lahko odprli ena sama vrata? Če povemo s preprostimi besedami: igra enostavno ni zabavna na nobeni točki. Tudi če boste dokončali vse stranske naloge, vlomili v vsako skrinjo in si ogledali vse možne konce igre, vam *The Bard's Tale* ne bo vzela več kot šestnajst ur časa. In ker ne premore niti večigralskega načina, sploh ni nobenega razloga, da bi se k njej še kdaj vračali...

The Bard's Tale je igra, ki se dejansko ne more odločiti, kaj bi sploh rada bila: sistem bojevanja je preveč okoren, da bi jo lahko označili za akcijsko igro, elementi RPG pa so preveč poenostavljeni, da bi jo lahko uvrstili med igre igranja vlog. Morda bi si morali zanjo izmisliti novi žanr: "žaljivka" – predstavlja pravo žalitev za svoje lastno ime, žaljiva pa je tudi za celoten žanr RPG (ki si vsekakor zasluži spodobno satiro). Predvsem pa je žalitev za komedijo. **PCF**

Min 933MHz, 256MB RAM, 64MB 3D kartica

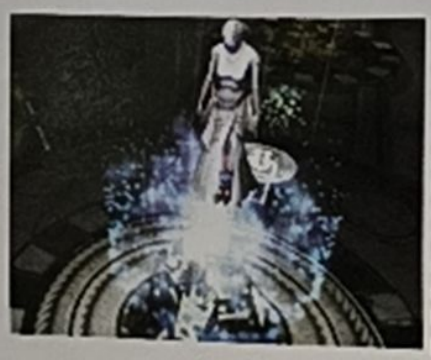
Opt 2,8GHz, 512GB RAM, 128MB 3D kartica

Večigralstvo Ne

45% **PCF pravi...** "Žrtev lastnega posmehovanja in prva igra na svetu, ki je parodija same sebe."

Prenehajte takoj, prosim

Odprto pismo ustvarjalcem igre



"Dragi pisci, zavedamo se, da se besede, ki se končajo na "uck" rimajo s kletvicami. Kljub temu pa odkar razumemo angleško nismo našli ničesar niti rahlo smešnega v tem, da nekdo te kletvice ne izreče v celoti. Enako velja za vašo "šalo" z besedo "bullocks". Prosimo vas, da se odpovesteš pisanju za vse večne čase. Hvala."
PS: To je druga, popravljena in prijaznejša različica pisma.

DODATEK IZ HOBI PROGRAMA

HoK: The Settlers Expansion Disk

Tomaž Bartolj modruje: "Vidiš, to se pa zgodi, če ukineš potke!"

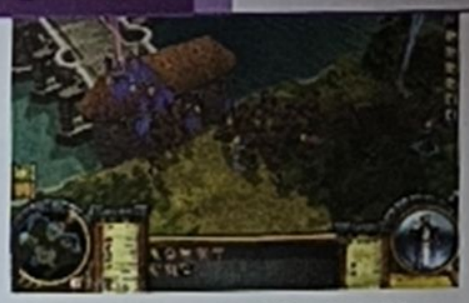
Založnik Ubi Soft **Razvijalec** Blue Byte **Na spletu** www.thesettlers.com

Okoli dodatka za *The Settlers: Heritage of Kings* ne gre razvijati filozofske teze – če ste izvirnik videli kot mojstrico pravih *Naseljencev*, potem možnosti pomilostitve ni. Če pa ste bili bolj odpustljivi in ste *HoK* dojemali kot povsem solidno strategijo z malenkost pustolovskega duha in par izvirnimi triki, boste zdaj... heh, no, težko še enkrat izrekli pomilostitev.

Dodan je še urejevalnik, kar je le majhen plus med številnimi minusi.

Saj ne, da bi bil dodatek katastrofa – sledi povsem standardnemu konceptu: nekaj novih map, kampanja, enote, tehnologije. A žalostno je, da končna podoba daje občutek popoldanskega hobija strastnih najstniških oboževalcev. Za mozoljave nemške mulce brez večjih ciljev v življenju, bi bil tole povsem spodoben paketek – nikakor pa za polnokrvne razvijalce. Če je izvirni *HoK* še privabil nasmešek, ga zdaj zamenja znameniti "Huh?!" ali sodobnejši "WTF", glasovno igranje je bilo očitno delo duhamornega avtomata s celimi tremi vrsticami, za katerega upamo, da si dodatni kruh služi s prodajanjem kave, splošen občutek ob igranju pa je praktično nedotaknjen (strastni graditelji pa horuk skozi okno). Grajenje poti, bolj zapletene produkcijske verige? Ah, kdo rabi to, so porekli Blue Byte in raje uvedli gradnjo mostov. Seveda le na predpripravljenih mestih, ki jih je nekako, huh, hm, sem ter tja v kakšni misiji eden. Res koristna pridobitev – kot da bi imel dva slepiča. Kaj naj s hudičem počnemo?!

In kar zadeva nov zaplet. No, zgodba je... Se opravičujemo – zgodbe ni. Razen če za to štejete skrpucalo v stilu: "Z Darionom sta prišla mir in svoboda. A ne za dolgo. Tam nekje je nekdo naredil nekomu nekaj slabega. Verjetno so bili demoni. Da, veliki, grdi, rdeči, z majhnimi ritmi. Pojdi, premagaj jih!" Edino, kar vsaj malenkost vpliva na izkušnjo, so dodatni glavni liki in tri nove enote: izvidnik, tat in tip s puško. Ali kakorkoli pač želite poimenovati možakarja, ki edini za sabo pušča smrad po smodniku. Glavna prednost izvidnika ni toliko v tem, da z daljnogledom resnično daleč vidi, ampak da zna samodejno iskati vire, kar pomeni eno nadležno, časovno potratno delo manj za vas. Tat je precej akcijske sorte in se v prostem času rad ukvarja še z manjšimi eksplozivnimi sredstvi, tip s puško (uradni *PCF* naziv) pa, no, strelja s puško. In to je to. Malce premalo, da bi izvabili vaš denar, kajne? **PCF**



Oh, da, ta groza, ta strah... ježešna, demoni. Lepo vas prosim, tole naj bi predstavljalo živo zlo?!

Min 1GHz, 256MB, 32MB grafična kartica, *HoK: The Settlers*

Opt 2GHz, 512MB, 64MB grafična kartica

Večigralstvo Do 6 igralcev; LAN, internet

60% **PCF pravi...** "Šablonski, nenavdahnjen in površno izdelan dodatek, ki vztraja na napačni poti."

NE DANES, JOSPEHINE

Imperial Glory

Ustvarjalci serije *Commandos* poskusijo malo drugače...

Založnik Eidos Interactive **Razvijalec** Pyro Studios **Na spletu** www.imperialglory.com

Bodimo odkriti – *Rome: Total War* je zelo, zelo dobra igra. Navsezadnje so imeli Creative Assembly s svojo serijo tri poskuse, da bi ustvarili popolno strateško igro, in to se vidi. In ko je neka druga razvijalska skupina (Pyro Studios) najavila strategijo, ki ji je spletna skupnost že poklonila vzdevek *Napoleon: Total War*, je postalo takoj jasno, da se nam obeta srdit spopad.

Tako kot v *Rome*, je tudi tu naloga "preprosta"

OGLEJTE SI ŠE...

>> **Rome: Total War**
Activision

>> **Civilisation III**
Atari

>> **Age of Mythology**
Microsoft Game Studios

Potisnite nasprotnika skozi ozek prehod in vklopite mesoreznico na drugi strani.

– prevzemite nadzor nad enim izmed petih imperijev in poskusite osvojiti celotno Evropo. Zemljevid med kampanjo je v *Imperial Glory* nekaj korakov za tistim v *Rome*. Nobenih gorskih verig ni, ki bi vam oteževale premikanje, nikjer ni mostov... s tem se takoj izgubi možnost bolj prefinjenega taktiziranja. Na sploh sistem igranja deluje preveč kompleksno in preveč preprosto na napačnih področjih, če ga primerjamo s tistim v *Rome*. Seveda pa to ne pomeni, da igra nima pozitivnih idej. Pohvali se lahko s prijetno razvejanim drevesom tehnološkega razvoja, veliko je diplomatskih trikov, dobra pa je tudi možnost postavljanja tiskarn časopisov in ambasad. To odpre možnost "miroljubnega osvajanja" nasprotnikov, ki sicer ni tako dobro kot tisto v *Civilization 3*, a vseeno.

Poteznim premikom na pomanjšanem zemljevidu sledijo realno-časovne bitke, ki obstajajo v dveh okusih: tradicionalne kopenske in zabavno sveže pomorske. V primerjavi z *Rome* je tu veliko večji poudarek na enotah z velikim dometom orožja – v tem obdobju so bile pač puške in topovi nekaj vsakdanjega. Videz igre je na tem mestu zelo dober, vendar nadzor nekako ne deluje tako gladko kot pri konkurenci. Težko bi povedali, kaj točno je šlo v napačno smer, ampak

Pomanjšan zemljevid vam lahko pokaže veliko uporabnih podatkov.

ni prave povezanosti med enotami, pa še kamera se ne pusti šofirati, kot bi si človek želel.

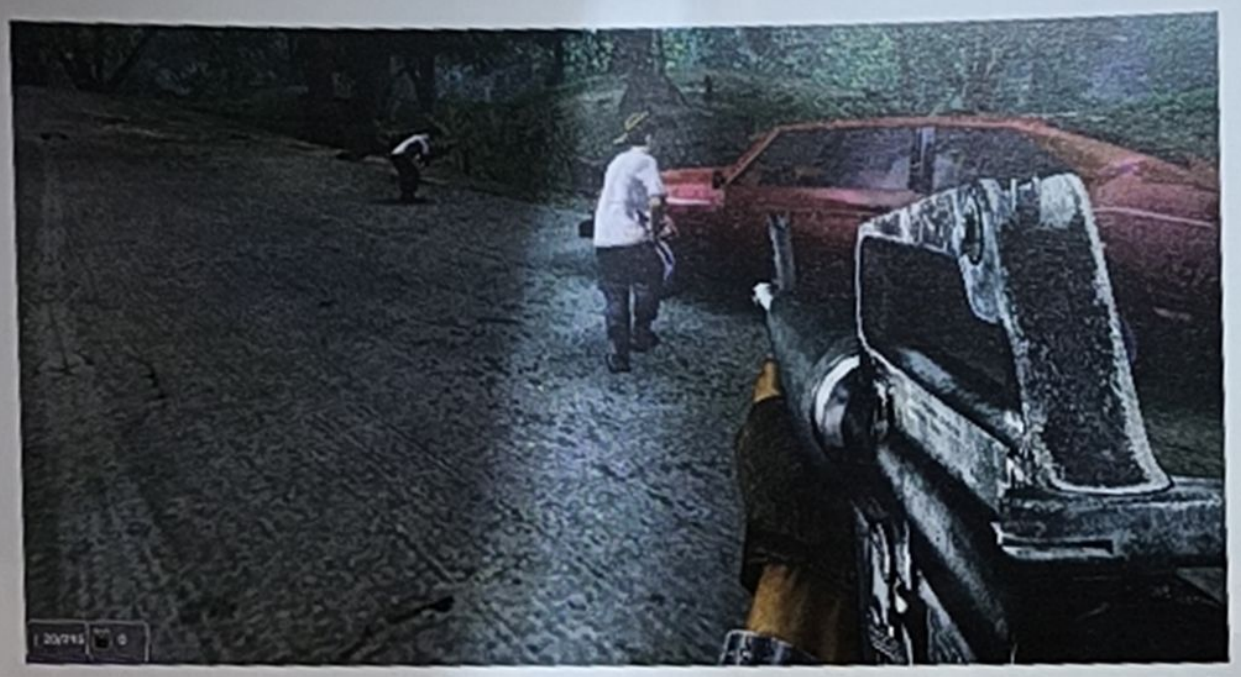
Ne razumite nas narobe, *Imperial Glory* je igra, vredna vaše pozornosti. Veliko veselja polnih ur smo porabili, ko smo skušali Pruse prepričati, naj se nam pridružijo v napadu na Avstrijce, ki smo jih pri Dunaju nazadnje le potolkli s topovi. A *Rome* še vedno ostaja na prestolu strateških iger in to je največji trn v peti *Imperial Glory*. No, glavo pokonci, fantje, poskus sploh ni bil slab, navsezadnje tudi pravi Rim ni padel v enem dnevu. **PCF**

Min 1GHz, 256MB RAM, 64MB 3D kartica

Opt 2GHz, 512MB RAM, 128MB 3D kartica

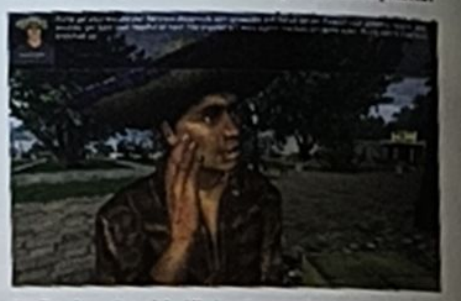
Večigralstvo Posamezne bitke (LAN in internet)

79% **PCF pravi...** "Dober poskus, je pa Cezar obdržal glavo na ramenih."



Akcija v *Boiling Point* sicer ne preži za vsakim vogalom, ampak za tem je.

Med sončenjem si ne zakrivajte sonca s puško.



Ubijanje mimoidočih je sicer zabavno, vendar tako ne boste prišli nikamor.

Orožja, ki jih poberete s tal, se večkrat zataknejo, ko bi bilo najmanj treba.

GOSPODAR DŽUNGLE

Boiling Point

Pasji kakec ali najboljša igra vseh časov? Vse je stvar trenutka...

Založnik Atari **Razvijalec** Deep Shadows **Na spletu** www.atari.com

Lahko je strašno dobra igra in lahko je strašno zoprna igra. Lahko pa je tudi oboje hkrati. Pred seboj bi lahko imeli igro leta, če ne bi bila tu in tam malo pokvarjena, na nekaterih delih pa celo naravnost zanič. Da bi razumeli vse ekstreme te stvaritve rusko govorečih avtorjev, si oglejmo dve zelo karakteristični in tudi zelo resnični anekdoti.

Po razdrapani džungelski cesti se vozim z avtom izginule hčerke. Iščem primeren prostor, kjer bi ga pustil in se peš splazil skozi podrastje do oporišča mafijcev. Ne iščem nekih težav, želim samo osvoboditi indijanske sužnje iz kolib in si tako prislužiti eno uslugo pri domorodcih. Naenkrat se mi nekaj prikrade nasproti iz teme. Glej, glej, še en skupek hišk. Te pa ni na zemljevidu. Stopim iz avta in potegnem na plan daljnogled. Kdo, za vraga, so ti ljudje? Takoj ko ugotovim, da gre še za eno bazo mafijcev, zaslišim agresiven ropot helikopterja. V svojem območju so opazili nenavaden avtomobil in dobili so navodila, da ga uničijo. Skočim nazaj v avtomobil, se obrnem za 180 stopinj in divjam nazaj, od koder sem prišel. Zavijem na napačno cesto in pred menoj se nenadoma podre drevo. Prestavim v vzvratno prestavo, a tam naletim na še eno deblo. Padel sem v zasedo in že slišim razbojnike, ki se mi bližajo in streljajo. Naredim edino, kar mi še preostane: zaženem paniko. Obrnem avtomobil, zapeljem naravnost v grmičevje, po strmem bregu navzdol, nešteto vej biča mojo vetrobransko steklo. Kaj naj zdaj? Se lahko izvlečem iz dreka? To je naravnost briljanten del.

Nekaj časa za tem se znajdem na vrhu neke starodavne azteške zgradbe, od koder z lahkoto streljam na razbojnike, ki se jih želim znebiti. Našel sem dober položaj, čeprav imam občutek, da goljufam – stražarji niso dovolj pametni, da bi splezali do mene, in preslabo merijo, da bi me lahko zadeli. Njihova situacija se še poslabša, ko se od nekod prikrade jaguar in enega pomalica. Ampak v naslednjem trenutku žival zavoha mene in se zažene v moji smeri. Zver se odžene od tal, veličastno poleti kakšnih 30 metrov visoko in pristane v moji bližini. Ta del preprosto smrdi.

OGLEJTE SI ŠE...

>> **Grand Theft Auto: San Andreas**
Rockstar

>> **Vampire: Bloodlines**
Activision

>> **Far Cry**
Ubisoft

"Namesto da bi se razvijalci osredotočili in naciljali na eno samo stvar, so sprožili vse svoje puške kreativnosti hkrati"

SPOZNAJTE OČETA

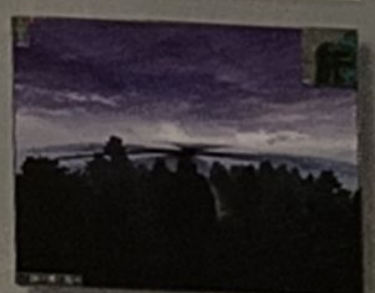
Boiling Point vas postavi v vlogo bivšega pripadnika tujske legije, ki sprejme klic v sili od

Potovalna bolezen

Nadzor nad vozili res ni enkraten, imate pa pestro izbiro

1 Večina vozil bo brzela po tleh, najdete pa lahko vse od starih škatel do športnih modelov in vojaških vozil. Kot vidite, lahko naletite celo na avtobus.

2 Na voljo so tudi letala, ki demonstrirajo, kako impresivna tehnologija stoji za igro. Čisto pravi svet boste našli tu spodaj, če pristanete...



3 Helikopterji so večna nadloga potovanj v džunglo, saj vas hitro opazijo in neumorno zasledujejo. Bolje bo, če tudi sami vozite kakšnega.

Priporočamo vam, da pri obračunih ne čakate, da boste nasprotnika pogledali v oči.

svoje hčerke, novinarke, preden ta izgine. Začnete na zadnji lokaciji, kjer so jo videli – dolini v Južni Ameriki, kjer se pokvarjena oblast bori za nadzor z lokalnimi mafijci, gverilci in razbojniki. Ste dovolj sposobni, da boste našli svojega otroka?

Čeprav igra pade v zvrst prvoosebnih strelskih iger, se lahko kdaj zgodi, da nekaj ur skupaj sploh ne boste pritisnili na sprožilec. Avtorji so ustvarili svet in vas odvrgli v njega kot zlato ribico v akvarij. Kaj bi storili vi, če bi bili bivši vojak in bi vaša hčerka izginila v banana republiki? Odločitev je vaša, in to je čar igre. Okolje igre je izdelano fantastično. Pravi tehnološki dosežek je bil spraviti skupaj 250 kvadratnih kilometrov veliko območje, ki bi dišalo po Južni Ameriki. Kadarkoli lahko potujete kamorkoli, pa ne boste naleteli na nobeno nalaganje.

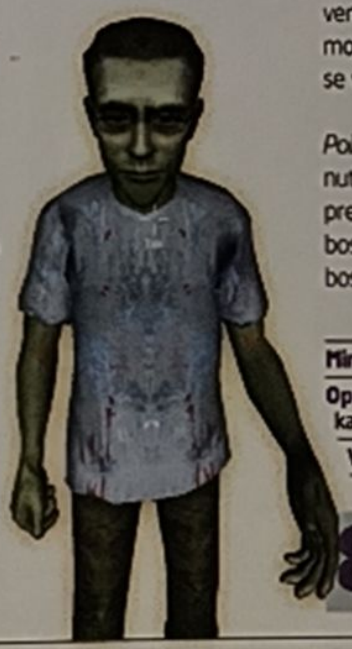
Iskanje in opravljanje nalog poteka zelo v slogu *Deus Ex*, pri čemer je fleksibilnost že pri opravljanju najpreprostejših misij impresivna. Na trenutke igra spominja tudi na serijo *GTA*, saj veliko sedite za volanom, ampak takoj je jasno, da gre za veliko bolj realističen naslov – če z ročno zavoro obrnete na civilistu, vam bo tukaj ugled upadel. Naleteli boste tudi na dele iz *Morrowind* in *Far Cry*. Seznam lastnosti igre daje občutek, da so avtorji vanjo vrgli vse kul lastnosti, ki so se jih mogli spomniti. Tako ima vaš lik ocene sposobnosti, lahko šofirate, predelujete orožje, vzdrževati morate svoj ugled, dialog lahko gre v več smeri...

Običajna težava iger, ki želijo biti preveč stvari hkrati, je, da na koncu niso pri ničemer dovolj dobre. Obnašanje avtomobilov je denimo zelo povprečno. Umetna inteligenca in način, kako posamezne frakcije komunicirajo med seboj, je fenomenalno omejen. Enovrstičnice med dialogi znajo biti zelo smešne, vendar njihov učinek pohabi slab prevod v angleščino. Naleteli boste tudi na težave z grafičnim pogonom, vmesnik je čuden, hitrost delovanja v večjih spopadih znatno upade. In potem so tu še misije, ki jih je nemogoče končati, težave z zvokom in pogovori brez glasu.

LUKNJA PRI LUKNJI

Kako smo torej sploh zbrali dovolj "cohones", da si vam upamo priporočati nekaj tako pokvarjenega? Sicer so vsi opisi subjektivni, vendar stavimo, da bodo vaše osebne ocene pri *Boiling Point* nihale med 20 in 90 – ali igro ljubite ali pa jo sovražite.

"Napačne odločitve preteklosti so me udarile kot dve toni težak bumerang"



Ne, ne, to vsekakor ni dobro.

Namesto da bi se razvijalci osredotočili in naciljali na eno samo stvar, so sprožili vse svoje puške kreativnosti hkrati in upali, da bodo zadeli dovolj dobrih stvari, da ljudje ne bodo opazili množice strelov popolnoma mimo tarče. Kaj naj si mislimo/mislite? No, še ena anekdota bo morda razjasnila stvari.

Po dolgi in naporni poti me sledi pripeljejo v gostilno ob cesti, kjer sušam najti nekega stražarja, ki bi mi morda lahko izdal lokacijo osebe, ki jo že prekleto dolgo iščem. Ubožec je pijan kot mavra. Edini način, da iz njega karkoli izvlečem, je, da se mu pridružim. Po nekaj kozarčkih se mi vid začne megliti, ampak tipu se je končno razvezal jezik. Praktično nekaj sekund, preden bi izvedel vse, kar potrebujem, možakarja pokosijo streli iz mafijskega helikopterja, ki sem ga slišal že pred tem, a sem ga ignoriral. Očitno so v meni prepoznali sovražnika in začeli streljati vse povprek, mimogrede pa naluknjali še edino dobro sled, ki sem jo imel. Pri tem vnaprej programirane sekvence nimajo nobene zveze, gre zgolj za moje napačne odločitve v preteklosti, ki so se vrnile in me udarile kot bumerang.

Takšen vam bo ostal v spominu *Boiling Point*: poln trenutkov genialnosti in poln trenutkov popolne frustracije. Morda boste preklinjali luknje v njegovi zgradbi, morda pa boste v nebo kovali trenutke odličnosti, ki jih boste želeli deliti s prijatelji. **PCF**

Min 2GHz, 512MB RAM 128MB 3D kartica

Opt 1GB RAM, tako hiter procesor in grafična kartica, kot si ju lahko privoščite

Večigralstvo Nič

81 % **PCF pravi...** "Odlična in zanič hkrati. Delo razvijalcev tukaj gotovo še ni končano."

Zakaj pa ne?

Deep Shadows so pravi norci

Tukaj je še nekaj stvari, ki so jih razvijalci stlačili v igro, namesto da bi tisti čas odstranjevali hrošče. Če vzamete preveč zdravil, boste postali imuni na njih. V igri sta tudi najbolj dovršen učinek pijanosti, kar ste jih videli v igrah, in merilec utrujenosti. In potem je tu še uvodna glasba...

“VSE, AMPAK RES VSE V TEJ IGRI JE

ŽE V PRODAJI ZA PC

1 Ogromno področje • Na stotine kilometrov avtocest • 3 velika mesta: Los Santos, San Fierro, Las Venturas
11 manjših mest • 34 orožij • 12 verižic • 50 šoljk • 50 fotografskih operacij • 6 stopenj tiralic • 8 tolp
100 grafitov • 7 trgovin s strelivom • 12 ur • Ducat restavracij • 11 radijskih postaj • 100 podkev
34 tattoojev • 5x večja od Vice City • 6 punc • 2 triatlona • 762 metrov visokih gor

WWW.ROCKSTARGAMES.COM/SANANDREAS

PREPROSTO POVEDANO GENIALNO" - THE DAILY TELEGRAPH

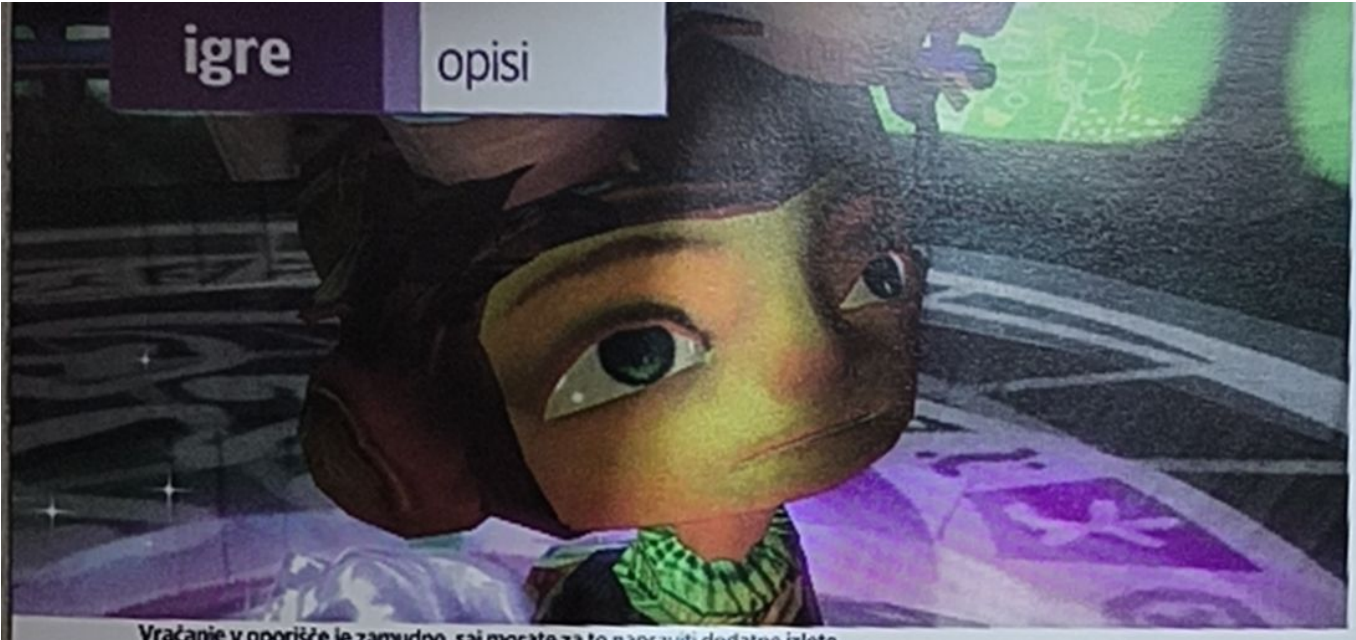
5 Telovadnic • 187 Vozil • 6 Iger na Srečo • 33 Pričesk • 7 Butikov • 10 DJ-jev • 65 Srajc • Hektarji Podeželske Pokrajine
44 Parov Hlač • Dvojna Orožja • 37 Čevljev • 7 Edinstvenih Kaskaderskih Skokov • 17 Sončnih Očal
56 Pokrival • 155 Skladb • Več Kot Milijon Kombinacij Oblačenja • In še veliko, veliko več...

100% Epska Akcijska Pustolovščina. Dobrodošli v San Andreas

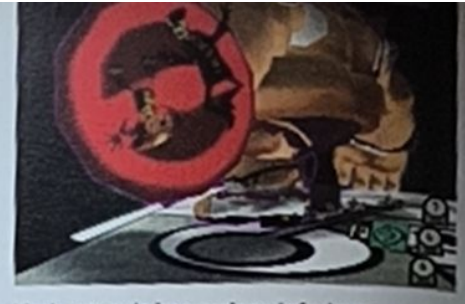
PC DVD ROM

18+
www.pegi.info

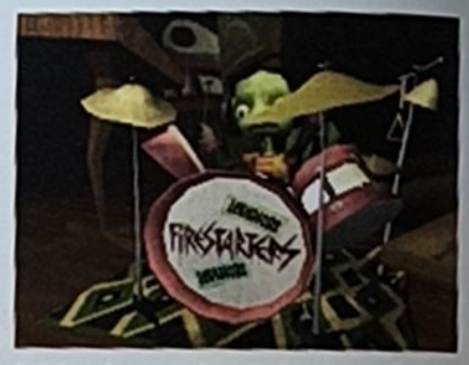
© 2005 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Rockstar North, the R★ logo, Grand Theft Auto and the Grand Theft Auto logo are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. Note: The content of this videogame is purely fictional, and is not intended to represent any actual person, business or organisation. Any similarity between any character, dialogue, event or plot element of this game and any actual person, business or organisation is purely coincidental. The makers and publishers of this videogame do not in any way endorse, condone or encourage this kind of behaviour.



Vračanje v oporišče je zamudno, saj morate za to napraviti dodatne izlete.



Vsaka stopnja ima svojega šefa, ko pa zmanjka komičnosti, nastopijo frustracije.



Igra je polna podrobnosti - še celo pravila rocka so postavljena na glavo.

Ko vas celo liki v igri posvarijo o stopnji, veste, da se vam ne piše nič dobrega.

PSIHEDELIČNA PLOŠČADNA IGRA

Psychonauts

Čudaki, norci in pošasti. *PCFormat* se poda na odbito potovanje v senco dvoma in se vrne ozdravljen svojih travm

Založnik Majesco **Razvijalec** Doublefine **Na spletu** www.psychonauts.com

Če bi imeli izbiro, vam ne bi povedali ničesar. Tega opisa bi bilo do zdaj že konec. Zabičali bi vam, da kupite igro, vi bi seveda pridno ubogali, naše zablodele besede pa ne bi imele priložnosti, da bi pricurljale v vaše možgane. Zaslonske slike bi bile popolnoma črne, samo zato da bi se izognili skušnjavi, da bi vam pokazali vsako prelepo stopnjo, vsako neverjetno podrobnost in klepetali o vsem - od oblikovanja do našega najljubšega dialoga v eni izmed redkih zares zabavnih in nepričakovano ganljivih iger v zadnjih letih.

SKOČI! STRELJAJ! SKOČI!

Preprosto povedano, so *Psychonauts* za like to, kar je *Half-Life 2* za zgodbo. V obeh primerih je enostavno opisati premiso - v *HL2* tekate naokoli in streljate, da bi rešili človeštvo pred invazijo nezemljanov; tukaj pa ste domišljav, mladi jasnovidec Razputin, ki skače v glave ljudi in se tam bori z njihovimi notranjimi demoni. V obeh primerih pa tak povzetek zgreši bistvo. V *Psychonauts* boste v eni sami sobi v zgodnji vadbeni misiji našli več odštekane vsebine, kot jo uspe spraviti skupaj kateri koli igri iz žanra grozljivk v dvajsetih urah dolgočasnega pobijanja, konec pa je že skoraj preveč ganljiv za komično ploščadno igro.

OGLEJTE SI ŠE...
- >> **Sanitarium** ASC Games
- >> **Beyond Good and Evil** Ubisoft
- >> **Grim Fandango** LucasArts

Vseeno pa so nas "višje sile" prisilile, da smo v ta opis le vstavili nekaj slik, zato si jih kar oglejte. Na prvi pogled so videti kot običajen, povprečen nadrealizem - vijugaste ceste, ki se vzpenjajo nad brezmejnimi prazninami, ulice, tapecirane z igralnimi kartami in pobarvane v pastelne barve in podobno. Način igranja je takšen, kot bi od ploščadne igre tudi pričakovali - skakanje med ploščadmi, plezanje po lestvah, streljanje sovražnikov in pritiskanje na stikala. Navsezadnje si ni težko domisliti čisto norih idej: na primer hladilnikov, ki streljajo tople lazanje; stopnjo, ki je v celoti postavljena v Mrazovo levo nosnico, kjer bi se morali kot Tarzan guncati od smrklja do dlačice; mučilnico, v kateri bi vas obmetavali z arhaičnimi besednimi igrami, dokler se ne bi zlomili. In tako naprej.

Psychonauts ne deluje po takem načelu. Njegovi svetovi so svetli in polni elana, sveži in zabavni... a presenetljivo smiselni. Za humorjem in svetlimi prizorišči se skrivajo ulice, zgrajene iz razbitih sanj; zidovi so pobarvani z otroškimi travmami in nebo je osvetljeno z grenkimi razočaranji. Stopnje so neke vrste karakterne študije, v katerih je vsak svet in vsak posamezen delček zgodbe na nek način povezan z vašim razumevanjem možganov, ki jih trenutno raziskujete.

"Preprosto povedano so Psychonauts za like to, kar je Half-Life 2 za zgodbo..."

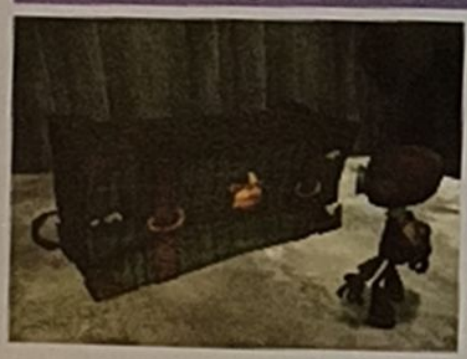
Genialno pri vsem skupaj pa je, da se vam ni treba ukvarjati z vsemi deli igre. Če se želite posvetiti le arkadnim delom, ni s tem čisto nič narobe. *Psychonauts* je dovolj samozavestna igra, da vam prepušča, da sami odkrijete, kje se skriva njena inteligenca, namesto da bi vam jo vsiljevala; celo v temačnih trenutkih pa hitro sledi naslednja šala, ki vam bo spet prilepila nasmeh na obraz. Nikar pa ne mislite, da sta odštekana grafika in okolje poletnega kampa namenjena otrokom - igro lahko igrajo, saj je osnovna zgodba dovolj preprosta, da ji lahko sledi vsakdo, vendar ne bodo dojeli vseh podrobnosti, zaradi katerih so *Psihonavti* tako posebni. Razen če smo zamudili Čebelico Majo, ko se je norčevala iz manične depresije, plačane ljubezni in manjvrednostnega kompleksa.

Psychonauts ni toliko ploščadna igra kot igra, ki pač vsebuje ogromno ploščadi, saj boste večino časa preživeli v skakljanju po stopnjah in za las zgrešili robove naslednjega stolpa in se zvrnili na tla z najljubšo kletvico na ustih, nato pa poskušali znova. Nadzor ni preveč natančen, in čeprav lahko počnete vse, od drsenja po drevesih navzdol do poskakovanja po velikanskih miselnih mehurčkih, vas bodo tipke občasno pustile na cedilu.

Seveda so v igri prisotne tudi druge težave, vendar so mušji kakec v primerjavi z prvovrstno zabavo, ki jo ponuja. *Psychonauts* ni pretirano zahtevna ali posebno dolga igra, vendar je vsaka minuta v približno 12 urah, kolikor boste potrebovali, da igro zaključite, nabita z bolj odbitim vzdušjem, kot to uspe večini ploščadnih iger skozi celotno serijo. Je genij z napako, a vseeno genij. **PCF**

Mentalno pospravljanje

Vodič po možganih za čistilce



Možgane ne zadostuje le raziskovati - tam ste zato, da rešujete probleme. Čustveno navlako boste morali dobesedno spraviti v red, saj je vsaka stopnja polna objokanih škatel za klobuke, kovčkov in zabojev, ki jih boste morali razveseliti glede na njihove specifične težave. Zbirajte "mentalne pajčevine" za dodatno moč.

Min 1GHz, 256MB RAM, 64MB 3D kartica
Opt 2GHz, 512GB RAM, 128MB 3D kartica
Večigralstvo Ne

91 % **PCF pravi...** "Skrajno odbita in resnično briljantna igra. Eno izmed boljših doživetij letošnjega leta."

DR3K

Driv3r

Igra bi morala biti zakon. Namesto tega naj jo zakon prepove

Založnik Atari **Razvijalec** Reflections **Na spletu** www.driv3r.com

Želo radi bi verjeli, da gre za napako. Napako, ki je vzrok slabega testiranja, hitenja pri razvoju in pomanjkanja povratnih informacij. Pravzaprav bi še raje verjeli, da je razlog, da je tole izšlo v tej obliki, nek neverjeten zapiet, ki vključuje smrt, grozo in človeško žrtvovanje. Na žalost pa so pri Reflections pred tem spravili skupaj dve solidni igri in so imeli dovolj časa in denarja, da so se lahko posvetili ustvarjanju te... stvari. Težko razumemo, da so prostovoljno dali iz rok izdelek, katerega edina sposobnost je, da igralca naredi nesrečnega, a je resnica natanko takšna.

OGLEJTE SI ŠE...

>> **Driver 2**
Atari
>> **GTA: San Andreas**
Rockstar
>> **Need For Speed Underground 2**
Electronic Arts

Ogled počasnega posnetka se brez pravega razloga ustavi nekje na sredini.

Resno mislimo. Če bi morali ustvariti *Najbolj Ponesrečeno Dirkalno Igro Na Svetu*, bi bil recept naslednji: vsem vozilom bi namontirali živahne zadke, zaradi katerih bi bil vsak ovinek, vsak skok, vsak grm potencialno smrtonosen. Dodali bi tudi, oh, ja, nekaj sto oboroženih sovražnikov v enakih vozilih, ki bi igralca ovirali. Nadalje bi se izživljali na živcih igralca tako, da bi naredili grafiko ogabno in zvočne učinke katastrofalno slabe. Seveda bi pogon igre moral delovati zatikajoče počasi kot v glavo ranjen osel, da igralec ne bi imel prelahkega dela. In da bi stvar zaključili, bi poskrbeli, da bi vsako omahovanje, ki bi trajalo dlje od nekaj sekund, pomenilo neuspešen konec misije. Češnja na vrhu torte: tako neumno ime igre, da bi bila zoprna celo ljudem, ki je ne bi igrali.

Driv3r brez napak izpelje vse našteto in več. Gre celo tako daleč, da uvede različne načine igranja, samo zato, da bi vam bil lahko zoprn na še več načinov. Strelski vložki bi zavoljo smešne umetne inteligence lahko poskrbeli za kakšen smehec ali dva, če ne bi bil nadzor tako zelo, zelo obupen.

Iskali smo dobre lastnosti, trudili smo se. Ni jih. Pravzaprav niti samih lastnosti ni tako zelo veliko. Nekateri zemljevidi, sam uvod in nekaj skladb je dobrih. Preostali deli bi vam lahko zagabili igranje tovrstnih iger do konca življenja. **PCF**

Naj vas tovrstne spektakularne slike iz igre ne premamijo v nakup. V gibanju je stvar slaba, slaba.

Min 2GHz, 256MB RAM, 64MB 3D kartica
Opt 2,4GHz, 1GB RAM, 128MB 3D kartica
Večigralstvo Ne

18% **PCF pravi...** "Obupna prometna nesreča, ki se ji vi še lahko izognete. Za nas je žal prepozno."

GROZNA GROZLJIVKA

Cold Fear

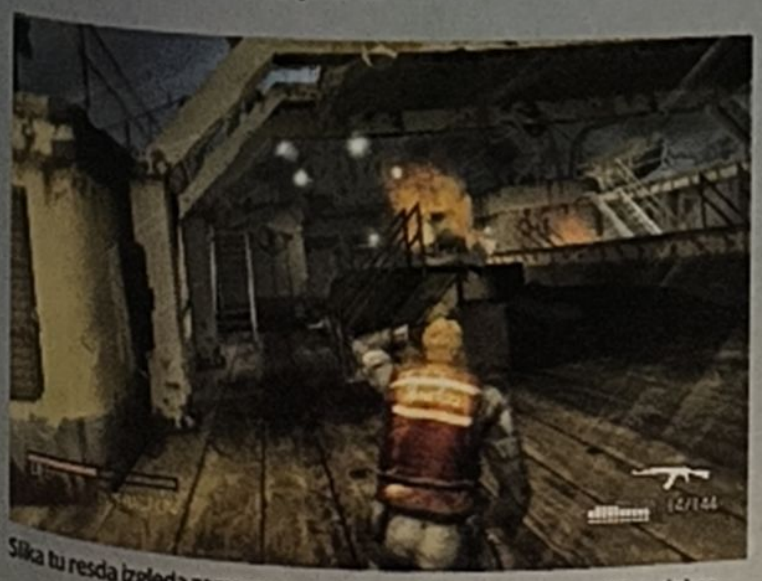
Dobri posebni učinki še nikoli niso naredili dobre grozljivke

Založnik Ubisoft **Na spletu** www.coldfeargame.com

Dejstvo, da pričakujemo učinek lomljenja svetlobe skozi leče tudi v resničnem življenju, je že prav strašljivo. Impresivni vremenski učinki v *Cold Fear* puščajo vodne kapljice in sledi na zaslonu in resnično nas je prestrašilo, da smo šele pred kratkim ugotovili, zakaj je to zelo narobe. Mi nismo monitorji niti ne igramo v vlogi monitorja. Pravzaprav nismo niti bivši vojaki, ki so postali telesni stražarji, ampak pustimo zdaj to.

OGLEJTE SI ŠE...

>> **Silent Hill 4**
Konami
>> **Resident Evil 4**
Capcom
>> **Alone In The Dark 4**
Infogrames



Slika tu resda izgleda zamazano, ampak v igri to deluje presenetljivo dobro.

Resident Evil 4 je za konzole izšel preveč pred kratkim, da bi si upali obtožiti Darkworks da so se skušali povzpeti na njegovem hrbtu. Tako bomo raje vztrajali pri obtožbi, da *Cold Fear* nesramno krade pri vseh računalniških grozljivkah, še posebej pri seriji *Silent Hill*. Izgovor, zakaj se podite po ladji, polni zombijev, je star toliko kot žanr sam: nekaj hudobnih Rusov je izvajalo "eksperimente", pri tem pa so po nesreči ustvarili kreature, ki se zavlečejo v človeško telo in jih spremenijo v sprehajajoče mrliče. Zeeeeh.

Dež, ki ves čas biča prizorišče, bliskajoče nevihte in velikanski valovi, ki poplavljajo palubo in vas, če niste pazljivi, potegnejo v morje, so čudoviti. Zato pa je perspektiva, iz katere jih opazujete, toliko manj čudovita. Četudi bi igra med goro klišejev vsebovala eno samo izvirno sestavino, bi perspektiva poskrbela, da bi šlo vse mrtvim rakom žvižgat. Obupno zoprno preskakovanje iz tretjeosebnega pogleda v takšnega čez vašo ramo povzroči, da naprej nenadoma postane levo in levo nenadoma postane ogenj, ki vas nemudoma scvre. Zaradi nemogočega merjenja in stalnega zibanja ladje, zaradi katerega boste po pol ure zeleni v obraz, postane obvezno streljanje v glave smrdljivcev popolnoma nezabavno.

Vsi že našteti razlogi v kombinaciji s pomanjkanjem zgodbe povzročijo, da je povprečnost pojem, ki je popolnoma izven dosega *Cold Fear*. **PCF**

Tom je svoje delo prodajalca po telefonu vzel skrajno resno.

Min 1GHz, 256MB RAM, 64MB 3D kartica
Opt 2GHz, 256MB RAM, 64MB 3D kartica
Večigralstvo Ne

52% **PCF pravi...** "Grozljivka, ki je tako prazna kot zaboj piva po Mrazovem obisku."

SLEP STRELEC

Psychotoxic

Opozorilo: naj ne pride v stik z očmi

Založnik Nuclear Vision **Na spletu** www.psychotoxic.de

Kar imamo pred seboj, drage dame in gospodje, je navadna prvoosebna strelska igra ali "bumbumbus navadnus". Zgodba ima verjetno zveze z nekakšnim psihološkim nesmislom, ki ga naša nepomanjkljivo slečena junakinja izusti na samem začetku igre, ampak na to ne bi stavili mezinca leve roke. Navsezadnje zaplet sploh ni pomemben – skočite naravnost v temačno okolje, ki spominja na *Doom*, in solze v vaših očeh bodo najbolje ocenile izkušnjo, ki vas tam čaka. Zamislite si veliko tekanja po hodnikih, ki delujejo kot skupek izbrisanih delov iz *Quake II*, nekaj zares velikih napak pri oblikovanju igre in dolgočasno zgrajene stopnje. In potem pride na vrsto še posiljevanje trikov iz *Matrix* in konstantno obmetavanje z nekakšnimi metafizičnimi nesmisli. Primešajte še šokantno umetno inteligenco, nepoštene boje, omejeno količino nabojev in dobili ste festival podpovprečnosti. Trenutno se ne moremo spomniti razloga, zakaj bi se kdorkoli ukvarjal s to igro. Bljak.

"Rekel sem 36 kopij, kreten!"

Min 500MHz, 128MB RAM, 64MB 3D kartica

Opt Nekdo ji bo dal milostni strel

Večigralstvo Ne šalite se

25% **PCF pravi...** "Nepozabna zaradi povsem napačnih razlogov. Naredite ovinek."

SLEP STRELEC

Psychotoxic

Opozorilo: naj ne pride v stik z očmi

Založnik Nuclear Vision **Na spletu** www.psychotoxic.de

Kar imamo pred seboj, drage dame in gospodje, je navadna prvoosebna strelska igra ali "bumbumbus navadnus". Zgodba ima verjetno zveze z nekakšnim psihološkim nesmislom, ki ga naša nepomanjkljivo slečena junakinja izusti na samem začetku igre, ampak na to ne bi stavili mezinca leve roke. Navsezadnje zaplet sploh ni pomemben – skočite naravnost v temačno okolje, ki spominja na *Doom*, in solze v vaših očeh bodo najbolje ocenile izkušnjo, ki vas tam čaka. Zamislite si veliko tekanja po hodnikih, ki delujejo kot skupek izbrisanih delov iz *Quake II*, nekaj zares velikih napak pri oblikovanju igre in dolgočasno zgrajene stopnje. In potem pride na vrsto še posiljevanje trikov iz *Matrix* in konstantno obmetavanje z nekakšnimi metafizičnimi nesmisli. Primešajte še šokantno umetno inteligenco, nepoštene boje, omejeno količino nabojev in dobili ste festival podpovprečnosti. Trenutno se ne moremo spomniti razloga, zakaj bi se kdorkoli ukvarjal s to igro. Bljak.

"Rekel sem 36 kopij, kreten!"

Min 500MHz, 128MB RAM, 64MB 3D kartica

Opt Nekdo ji bo dal milostni strel

Večigralstvo Ne šalite se

25% **PCF pravi...** "Nepozabna zaradi povsem napačnih razlogov. Naredite ovinek."

GRADNJA IMPERIJA V VESOLJU

ORB Offworld Resource Base

Rudarite in razstreljujte stvari v vesolju

Založnik Strategy First **Na spletu** www.o-r-b.com

Nekateri razvijalci verjamejo, da bomo (no, bodo) ljudje čez nekaj stoletij z velikanskimi flotami vesoljskih ladij rudarili na asteroidih in drug drugega pošiljali v zrak z gigantskimi laserskimi topovi. Komaj čakamo. Do takrat pa se bomo tolažili s serijo *Homeworld* in njenimi otroki. Tudi v *ORB* sestavljate svojo floto vesoljskih ladij v eni izmed dveh kampanj in bijete sovraga zaradi pičlih zalog surovin. Začetniki bodo zadovoljni, ko bom izdali, da je nadzor dovolj preprost, sam zaplet pa dovolj zabaven, da igra dejansko pritegne.

Sicer ni ne duha ne sluha o globini, ki jo premoreta *Homeworld in X2: The Threat*, zgodba ni posebej dobra in na trenutke je dogajanje prepočasno, vendar boste našli dovolj upravljanja z viri, kup nadgradenj, divjih bitk, za posladek pa je tu še način za več igralcev.

Najprej streljajte, potem rudarite.

Min 600MHz, 256MB RAM, 32MB 3D kartica

Opt Ljubite *Homeworld* in želite več

Večigralstvo LAN, Internet

72% **PCF pravi...** "Solidna vesoljska juha, ki ji manjka začimb vseh vrst."

MIMOGREDE, IZŠLE SO TUDI TE IGRE

CustomPlay Golf

Založnik CustomPlay
Na spletu www.customplay.com

Če bi bil Oscar Wilde opisovalec iger v današnjem času, bi izkoristil to priložnost in zapisal, da je "golf pravzaprav le pokvarjen dober sprehod" (in življenje v našem uredništvu bi bilo še bolj divje in nepredvidljivo kot že je).

Oscar na žalost ni član naše ekipe, zato je na naših plečih pristala naloga, da povemo, da igro kvari grda grafika in ne ravno realistična fizika, kakršno smo videvali leta 1996. Za PC lahko dobite tudi boljše simulacije golfa.

Min 600MHz, 128MB RAM, 32MB 3D kartica

Opt 1GHz, 256MB RAM, 64MB 3D kartica

Večigralstvo Internet ali LAN

60% **PCF pravi...** "Slaba fizika in slaba grafika. Minus dva."

Lightweight Ninja

Založnik Stardock
Na spletu www.stardock.com

Radi imamo nindže, všeč pa so nam tudi kot pasulj preproste ploščadne igre. Zato si poskusite zamisliti količino sreče, ki se je naselila v nas, ko smo našli *Lightweight Ninjo*. Dobro, res ne bo zakuhala nove revolucije v svetu iger in tudi za oči ni poseben balzam, je pa zato zabavna, z velikim, debelim "Z". Če nekaj uric nimate kaj početi, radi silite majhne možicije v poskakovanje in pobiranje kristalov ter povrhu še obožujete brcanje v glavo (in kdo ne), potem bi lahko izbrali tudi kaj veliko slabšega od tega.

Min 400MHz, 128MB RAM, 16MB 3D kartica, modem

Opt 1GHz, 256MB RAM, 32MB 3D kartica, modem

Večigralstvo Sploh ne

68% **PCF pravi...** "Zabavna 2D akcija, polna sekljanja in skakanja."

Chaturanga

Založnik Multisell
Na spletu www.chaturanga.com

Naslov res zveni kot ime majhnega rudarskega mesta v osrčju Avstralije, a v resnici gre za šahovsko igro. Običajno smo zelo skeptični do iger z "originalnimi" idejami, ampak nekaj je bilo na zamisli o šahovnici s štirimi kompleti figur hkrati v igri, da se tejle zadevi preprosto nismo mogli upreti.

Na žalost pa je igra na pogled tako ogabna in za igranje tako zelo zmedena, da nam po nekaj minutah sploh ni bilo več jasno, kaj se dogaja. Kljub odštekanosti igre ne upamo priporočiti komu drugemu kot zgolj največjim zaljubljencem v šah.

Min 500MHz, 256MB RAM

Opt Nekdo bo igro opremil z novim in lepšim obrazom

Večigralstvo 1–4 igralci preko interneta

50% **PCF pravi...** "Celo izkušeni šahisti bodo izgubljali rdečo nit."

DeadHunt

Založnik REL Games
Na spletu www.deadhunt.com

V žanr grozljivk smo v tej številki že pogledali (poiščite opis igre *Cold Fear* eno stran nazaj), je pa tale za razliko od prejšnje precej hecna. Ja, na voljo je ena sama arena in ja, sovražnike, na katere naletite, je skorajda komično težko pokončati, je pa zato vsaj dovolj krvava in divja. Čez čas se je začelo vse skupaj preveč ponavljati in nismo se mogli znebiti občutka, da je videti kot mod za *Half-Life 2* (*They Hunger*, če smo natančni). Zelo težak mod za *Half-Life* pravzaprav.

Min 1GHz 256MB RAM, 16MB 3D kartica

Opt 2GHz, 512MB RAM 32MB 3D kartica

Večigralstvo Spletna skupnost

66% **PCF pravi...** "Težavna in nasilna prvoosebna akcijska igra."

Plemenska scena

V *World of Warcraft* so odprta bojna polja!

Konec zerg-festa?

Čisto lepo po pravici povedano: kakor kdaj. Že res, da so Blizzardovci 7. junija naredili veliko uslugo igralcem, ki jim je v igri že pričelo primanjkovati vsebine, ampak drugo dejstvo je, da jim nemara ne bilo potrebno tako hiteti. Dva povsem nova igralna terena, Warsong Gulch in Alterac Valley, pa sta zadnje dni krivca za to, da je vsaj v okolici Tarren Milla bolj mirno. Gre za področji PvP, kjer lahko zdaj na stotine igralcev čaka v vrsti za vstop v igro, znotraj teh področij pa pride do prepotrebnih točk, ki odločajo o tem, kdo se bo povzpel na lestvici najučinkovitejših bojevnikov. No, nekatere k udejstvovanju v bojih ženejo tudi obljubljene nagrade, drugi igrajo zgolj zato, ker so se naveličali scene potisni/potegni prejšnjih velikih spopadov igralcev. A žal občutek igranja po prvih dneh ni bil najboljši. Čakalna doba je zaradi navala igralcev poskočila z običajno pričakovanih deset do dvajset minut ali celo na grozljivo uro in še čez. Že res, da ob prijavi v vrsto lahko mirne duše odpeketaš drugam in te igra potem samodejno prikliče nazaj, a kljub temu ti je vmes onemogočeno, da bi pošteno opravil karkoli drugega, kot lopnil po glavi nekaj človečnjakov za peščico goldinarjev. Kar jasno smrdi, kot smrdi tudi samo igranje načina CTF (zajemi zastavo ali "capture the flag") v Warsong Gulch, če se znajdeš v ekipi posameznikov, kjer se ne ve, kdo brani, kdo napada, kdo pije in kdo plača. Ker se ta način igre konča po treh zajetih sovragovih zastavah, je tolažba nujna, pojavi pa se v obliki hitrega poraza, še posebej, če nasprotnik ve, kaj počne. Kljub temu pa agonije še ni konec. Po porazu se znajdeš na začetku, ponovno se moraš prijaviti v igro in ponovno čakati kot butast (no, vsaj to čakanje se do neke mere prepolovi).

V Alterac Valley pa je scena popolnoma drugačna. Tu se med sabo spopade štirideset igralcev horde s štirideseterimi iz zavezništva. Rezultat: "zerganje" do konca, vsaj po naših izkušnjah. (Za nepoučene: zerganje pomeni brezglavo napadanje v velikem številu.) Le redkokdaj se namreč zgodi, da vsi otročaji in starejši priznajo vodstvo in iniciativo nekaj posameznikov, ki jim dejansko gre za to, da bi bila igra zabavna. A zabava je presneto relativen pojem in "špilferderberjev" je na tone. Tu so igralci FFA (free for all), scena prosta po Prešernu, ki se potikajo naokrog in resnično nimajo blage veze o tem, kakšni so cilji, ki jih je potrebno doseči, še manj pa, kako naj jih sploh dosežejo. Eden za drugim se mečejo v mesoreznico nasprotnika, se ponovno pojavljajo na grobiščih in ponavljajo postopek tako dolgo, dokler jim po nekaj urah ne začne dol viseti za vse skupaj. Spet drugi osebki pa so "guildiji", skupaj zbobnana ekipa iz istega plemena, ki se znajo skupaj držati, skupaj igrati in napadati, celo braniti, a še vedno niso predani višjemu cilju, torej zmagi. Že res, da so nekateri spopadi odločeni ravno zaradi taktičnega igranja peščice igralcev, vedite pa, da se to zgodi le takrat, ko nasprotnik uživa v brezglavem klanju.

Žal ugotavljamo, da so "bojna polja" v sedanji obliki le beden poskus, kako bi tono zdolgočasenih igralcev zamotili za dalj časa. Pridobivanje položaja na lestvici PvP je sicer zabavna stvar, ki do desete stopnje teče relativno hitro, do najvišjih naslovov pa bodo tudi največji zagrizenci plezali mesece. Se splača? Upamo, da bo Blizzard uvedel lestvice tudi za klane in dodelal podporo za spopade med njimi. Še več, upamo celo, da bo kdaj v utopični prihodnosti mogoče na tekmo v načinu CTF izzvati tudi klan z drugega strežnika in da to povabilo na spopad ne bo omejeno le na spopade horde proti zavezništvu, ampak da se bodo lahko spopadli tudi klani znotraj frakcij.

DNEVNIK W.O.W.

Prigode viteza Baboona

in njegovega oprode Tamauga

19. junij 2005

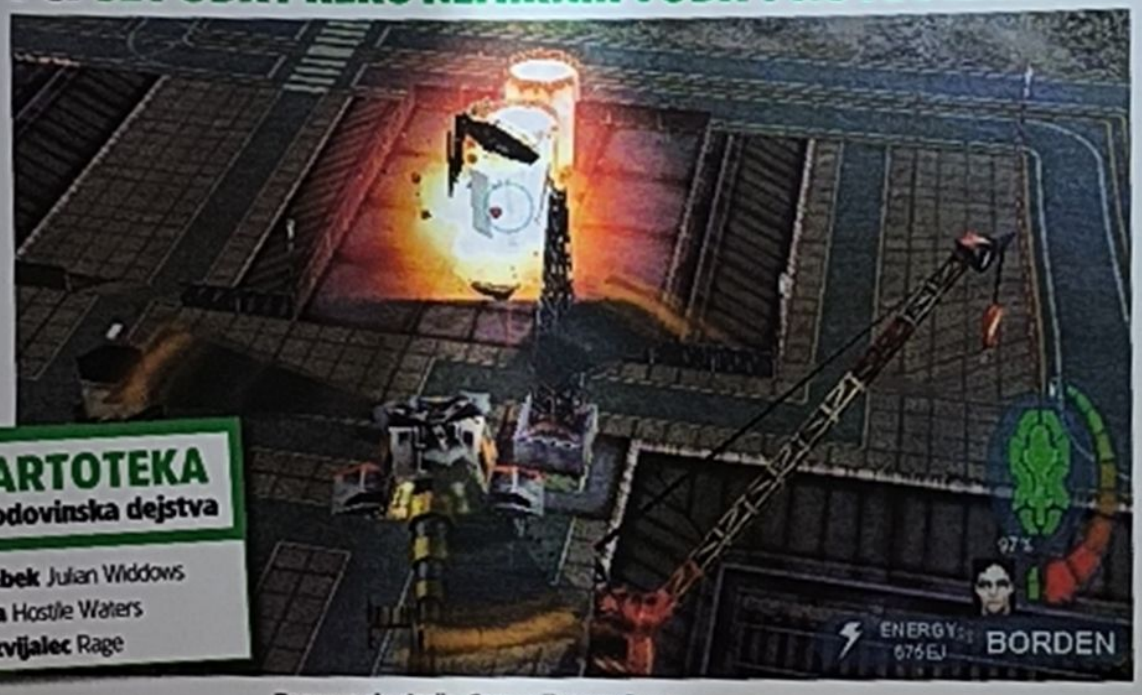
"Ej, dnevnik moj... Tamau je včeraj zvečer nekaj zabluzil v Warsong Gulchu, nebodigatreba. Nekako perverzno se je prijel zastave in bojim se, da ga je alianca spakala s sabo domov, butca. Joh, v Ironforge ga že ne grem iskat, naj se sovre v njihovih kotlih, grdoba lena. Ni mi jasno, kako mu je to uspelo, ampak mu je, spužva vodena. Štor, kakršen je, je verjetno pristal nekje pod kolesjem podzemne železnice, ki vozi tja v paličavo deželo, sitnoba. Ga pogrešam, spako žgečkljivo? Ne.

Bitka se ni ravno dobro končala. Začeli smo s številčno premočjo, a kmalu smo trije že jedli travo in srali ovčje bobke. Copmiki so nas zmrznili, odtajali, spremenili v ovce in skušali notakniti na žar. Ni bilo prijetno. Kljub temu smo potegnili za eno zastavo, a kaj, ko sem naslednjo hotel notakniti na Wolkca, pri tem pa sem po tleh vrgel sekiro, meč, sabljo in vse ostalo!!! In tako sva z Wolkcem zastavo pustila daleč za saboj, prašila pa kot pohotna pavijana proti domači utrdbi. No, še dobro, da naju nihče ni videl, hlinila sva težke poškodbe in bila deležna nekaj hanzaplastov. Pošteno.

Od tu je šlo le še navzdol. Tamau in jaz sva poslušala braniti, a preprosto nisva mogla obdržati vsega pod kontrolo. Z višine sva prežala na paladina, ko se je to po tihem prikradel, pa skočila nanj, z neumnim izrazom na obrazu (to jih prestraši, res!) in bojnim krikom iz smrdečih ust, ki bi zbudil mrtveca. Možno je tudi, da bi ga zbudil moj zadah, a kdo bi to stalno utegnil preverjati. No, Tamau je "rahlo" zgrešil pristanek in obtičal na zastavi, ki so jo kar hitro sunili, jaz pa sem pomendral paladina do smrti. Hej, če drugega ne, sem vsaj njegov oklep za ramena dobil. V vojni je pač tako – enkrat dobiš, drugič zgubiš. Čeprav bi rad, da se Tamau vrne, rabim ga nemreč za naslednji eksperiment. Preoblečen v paladina se bom poslušal izmuzniti straži v Ironforgeu. Prihil bom njihovemu oštirju v pisker, pa če je to zadnje, kar naredim. Izsledili so ga, da je pred kratkim iz naše taverne v Booty Bayu švercal alkoholne izvarke in kazen mora biti vzgojna!"

Poglednazaj

PCF SE PODA PREKO NEMIRNIH VODA V NOVE DEŽELE AKCIJSKE STRATEGIJE



Rageove eksplozije. Grozno jih pogrešamo.

S predelavo kovinskih odpadkov so nanoboti vaše letalonosilke lahko ustvarili vozila. Priročno.

KARTOTEKA
Zgodovinska dejstva

Osebek Julian Widdows
Igra Hostile Waters
Razvijalec Rage

Včasih je igro čisto enostavno povzeti. Na primer... *Hostile Waters* je izgubljena klasika. Vendar pa so nekoč *Hostile Waters* opisovali na drugačen način. In sicer kot "*Carrier Command* za novo tisočletje" – navsezadnje je natanko to tudi bila. Vzeti prastaro klasiko iz osemdesetih let in jo besno preobraziti je bila ideja Davea Percivala in Andyja Williamsa iz podjetja Rage, izkazalo pa se je, da v resnici sploh ni tako preprosta. Prav tako pa rezultat tudi ni zgolj neposredni poklon originalu.

"Če ste igrali *Hostile Waters*, lahko trdite, da se od *Carrier Command* bistveno razlikuje, čeprav lahko tukaj zasledite njene osnove," je povedal vodja projekta Julian Widdows, ki sedaj dela za Swordfish Studios. "Zelo zgodaj nam je postalo jasno, da posodobitev ne bo delovala. Bila je zelo nevpadljiva igra." Zares. Medtem ko je *Carrier Command* temeljila na boju med dvema letalonosilkama iz naslova in velikanski seriji otokov, ki jih je igralec svobodno raziskoval, pa je bila *Hostile Waters* križanec med akcijsko igro, ki je temeljila na stopnjah, in strategijo, ki je učinkovito izrabljala Rageov sloviti učinek eksplozije. Vendar pa je do dosega te točke preteklo veliko časa.

IDENTIČNA KOPIJA

"Ena izmed zanimivih stvari pri ustvarjanju iger je, da trenutno obstaja zelo malo ljudi, ki razlikujejo med raziskovalnim delom in razvojem iger," je pripomnil Julian. "Na začetku smo bili dolgo v fazi raziskovanja, pri tem pa smo še na koncu morali razviti igro, ki bo temeljila na tej tehnologiji. V bistvu smo gradili tehnološko osnovo." Glavni problem v tej fazi je bil ta, da Rage Birmingham kljub izkušenosti pred tem dejansko ni še nikoli ustvaril strateške igre. "Ne morete se preprosto posluževati obratnega inženiringa na igrah drugih ljudi in ustvariti identične kopije. Na ta način ne boste naredili izvrstne igre," je povedal Julian.

"Seveda je tudi to mogoče... zagotovo pa ni najboljši pristop k oblikovanju igre." Ta faza raziskovanja se je nadaljevala skoraj dve leti, preden jim je uspelo zbrati celotno – a še vedno majhno – ekipo 11 ljudi, nakar je minilo še nadaljnjih 15 mesecev, preden se je igra znašla na prodajnih policah.

KORAK NAZAJ

"Na začetku nismo imeli namena imeti podaljšanega obdobja predprodukcije, bili pa smo v položaju, ki nam je omogočal sestaviti tako ekipo, kot smo jo v tistem obdobju potrebovali. Če dobro pomislim, je to povsem upravičeno: to bi povečalo stroške ob napačnem času," je prepričan Julian. "Če imate na voljo dovolj sredstev, je podaljšana predprodukcijska doba neverjetno koristna. Omogoča vam, da dejansko razmislite o vsem, kar morate vedeti o igri, ki jo ustvarjate."

> **"Želeli smo zelo hitro, vizualno akcijo, v kateri ste lahko sami pritisnili na sprožilec in se pri tem počutili dobro. Ubijanje je dajalo zares dober občutek"**

Osnova *Hostile Waters*, ki temelji na mešanju žanrov, se je prav tako izkazala za težavno. Zadovoljivega ravnotežja med elementi akcije in strategije ni bilo enostavno doseči. "V tistem času so bile izdane igre, kot je *Battlezone*, ki so v veliki meri uporabljale prvoosebni nadzor," se spominja Julian. "Bili ste ena oseba, eno vozilo. Stvar, ki smo jo od začetka poskušali doseči v *Hostile*, je bila možnost, da bi se odmaknili od same akcije. Če dogajanje zmeraj opazujete v prvoosebnem pogledu, postane situacija zmedena, še zlasti če želite vedeti, kje so vse vaše enote. Kako veste, kaj počnejo vse vaše enote? Zvočni namigi ne zadostujejo. Imeti morate sposobnost presoje o vaši situaciji in vedeti, kje gredo stvari po zlu. Obenem pa smo hoteli omogočiti zelo hitro, vizualno akcijo, v kateri ste lahko sami pritisnili na sprožilec in se pri tem počutili dobro. Ubijanje je dajalo zares dober občutek. Zavedali smo se, da igralec želi stati na tleh, opazovati akcijo in čutiti sovražnika, kako mu diha za ovratnik. Tisto privlačno dinamiko vpletenosti v akcijo."

Vedeli so, da se mora igra osredotočati na samo letalonosilko. Ta vodna baza je bila že odgovorna za gradnjo posameznih enot, morda pa bi lahko služila tudi drugemu namenu? "Kaj če bi se lahko nadzorovali situacijo na sami letalonosilki tudi iz druge sobe?" se čisto retorično vpraša Julian. To je vodilo v zemljevid, sposobnost dodajanja smernih točk in izbire ter premikanja enot naokoli. Ta izbira pa je vodila v ključni trenutek razvoja igre. "Mislim, da je bila bistvena odločitev, ki smo jo sprejeli, in verjetno tudi najbolj pomembna stvar, ki smo jo vpeljali, možnost začasne prekinitve igre," trdi Julian. "To je neverjetno spremenilo dinamiko *Hostile Waters*. V igri lahko zares sodelujete. Skrbno lahko razmislite o delih igre, na katere bi se radi osredotočili, na nadzorovan in sproščen način."

AKCIJA ALI STRATEGIJA?

Vendar pa igre niso hoteli zreducirati na zgolj oddaljeni nadzor. "Dajanje ukazov enotam smo v igri naredili kar se da preprosto in enostavno, tako da se vam ni bilo treba vračati k vaši letalonosilki," je razložil Julian. "Ko ste rekli: 'Ti, pojdi tja,' je ukaz deloval in vas tako navdajal z občutkom zadovoljstva." Doseči ravnotežje med dvema željama pa se je izkazalo za dovolj zahtevno nalogo. Vendar, kot pravi Julian, "je to tisto, zaradi česar je bila *Hostile Waters* edinstvena igra: resnično ste lahko imeli popoln nadzor ali pa se glede na vaš položaj odmaknili od akcije in izbirali, ali želite igrati akcijsko ali strateško igro. Bistveno je, da morata biti vožnja vozila in pritiskanje na sprožilec zabavni opravili, saj bodo v nasprotnem primeru ljudje igrali igro kot strategijo... s tem pa bi jo uničili."

Vsako vozilo ste za avtomatsko pilotiranje lahko opremili s čipom "soul-catcher", ki je vseboval osebnost in sposobnosti mrtvega vojaka. Očitno.

NA PRAVI SLEDI

V razvoju *Hostile Waters* je sodeloval tudi zunanji pisec, in sicer cinično zabaven pisec stripov Warren Ellis, ki je v veliki meri prispeval k zgodbi igre. "Naša moč je bila oblikovanje iger in ne pisanje scenarijev," je povedal Julian. "Želeli smo ponuditi kakovostno zgodbo z vmesnimi sekvencami kot nagrado za dokončanje stopnje. Zavedali pa smo se tudi, da bo zaradi globoke prepletenosti zgodbe in igre zelo težko vztrajati pri trenutnem scenariju. Morali bi ga neskončnokrat spreminjati." Z drugimi besedami: pri vsaki spremembi stopnje bi moral pisec ponovno napisati del igre. Očitno je to nemogoče, saj bi morali imeti pisca, ki bi bil pripravljen cele mesece delati na zahtevo. Ekipa pa se je domislila nove rešitve. "Warren je napisal filmske sekvence, kar ni imelo ničesar skupnega z glavno zgodbo igre: napisal je ozadje zgodbe o svetu in letalonosilki," je razložil Julian. "William Burroughs si je izmislil 'tehniko lepljenja', po kateri je lahko vzel poglavja knjige in jih prerazporedil v poljubnem vrstnem redu, celota pa je bila še zmeraj smiselna. In čeprav bi lahko razpravljali o tem, ali ta trditev dejansko drži ali ne, pa vsekakor velja za filmske sekvence v *Hostile*. Želeli smo povedati zgodbo igre znotraj same stopnje in izdelati te ambiciozne, različne filmske sekvence za dokončanje stopnje. Igra se do vas nikakor ni hotela obnašati pokroviteljsko, tako da bi zgolj obnovila, kaj ste pravkar storili."

Na koncu sta se uspeh pri kritikih in komercialni neuspeh *Hostile Waters* izkazala za sladko-grenko izkušnjo. "Ponosni smo, da smo igro izdali... še bolj ponosni pa smo na to, da je ljudem, ki so jo kupili, zares všeč," se spominja Julian. "Dobili smo nekaj fantastičnih ocen, vključno z nazivom 'najboljša igra, ki je niste nikoli igrali'. In ljudje se še danes zanimajo zanjo. Tega ne rečem rad, čeprav povem vsakokrat: vem, da globoko v sebi to počnemo iz enega samega razloga in to je ustvarjati dobre igre, ki jih ljudje z veseljem igrajo. Nihče med nami se ne vozi v ferrariju in nihče nima lastnega bazena ali harema."

Kljub pomanjkanju finančnega uspeha, pa igra ni bila izguba - bila je daleč od nekoristne. "Naredila je veliko dobrega - česar ni povrnila v denarju, je poplačala z ugledom podjetij, ki so sodelovala pri njenem nastanku." Predstavljala je temelj, ki je pomagal, da se je Rage Birmingham preoblikoval v Swordfish Studios, ko je leta 2003 Rage doživel finančni polom. **PCF**

Obžalovanja? Nekaj pa le...

Spomini na večigralski blues in nesrečo

"Želim si, da bi igro izdali z večigralskim načinom," je dodal Julian Widdows in se skesano nasmehnil. "Potem bi ji revija Edge dala oceno devet." Založnik namreč ni hotel imeti večigralske igre, kljub velikanski priljubljenosti večigralskih strateških iger v tistem času. Kar jih, kot je videti, ni ustavilo. "Dejansko smo izdelali popravek za večigralski način in dokončali omrežno različico *Hostile Waters*. Vendar smo jo dokončali ravno tisti dan, ko je bil Interplay, ki jo je distribuiral, postavljen pred zid... in tako jo je doletel skrajno žalosten konec."

Zaradi zapletene pravne situacije ni bila nikoli izdana in to je vse. Ragevo največje obžalovanje v zvezi s *Hostile Waters* je sedaj postalo tudi naše obžalovanje.

Dnevnik razvijalca

Na pohodu je nov pristop k ustvarjanju iger, pravi Owain Bennallack, naš poznavalec industrije iger...

Ta kolumna si prizadeva podati vpogled v delovanje profesionalnih razvijalcev iger v upanju, da vam bodo njihove strategije morda pomagale pri lastnih projektih. Vendar se včasih profesionalci zgledujejo po amaterjih.

Marca se je v San Franciscu odvijala Game Developers Conference (GDC), poslastica C++, majic XXL in največjih razvijalcev iger. Pripravljen sem bil na lekcije o upravljanju s proračunom za igre za naslednjo generacijo konzol in uvajanje revolucionarnih učinkov v najsodobnejše pogone. Nisem pa pričakoval, da bo legenda med razvijalci iger, Will Wright, predstavil svojo novo igro *Spore*. In nikoli ne bi uganil, da se je človek, ki stoji za najbolje prodajano igro za PC v zgodovini, dobičkonosno *The Sims*, v svojem naslednjem projektu vrnil k osnovam.

Kot vam v PCF razkrivamo ta mesec, je *Spore* ena najbolj ambicioznih iger vseh časov. Neke vrste simulacija evolucije s pridihom *Pac-mana, Command and Conquer, Civilization* in *Populous* v galaksiji.

Zanimivo pa je, kako se je Wright sploh lotil projekta *Spore*. Namesto da bi najel 100 umetnikov in 20 razvijalcev, da bi ustvarili velikansko igro, so ga navdihnili najboljši svetovni amaterski programerji. Ti izkušeni programerji, ki imajo korenine v piratski sceni, lahko elegantno akcijo na zaslonu spravijo v samo nekaj kilobajtov in iztisnejo največ moči iz vsakega megaherca (pa ne v dobesednem pomenu). Wrightu je bilo delo teh programerjev tako všeč, da jih je kar najel in zahvaljujoč njihovim rutinam *Spore* v realnem času generira večino grafičnih podrobnosti, bitij, mest in celo vozil; Wright zadevo imenuje "umetnik iz škatlice".

In najboljši del? Wright se je za tak pristop odločil zato, ker meni, da postajajo igre in ekipe razvijalcev prevelike, igralci iger pa zdolgočaseni. Misli, da bi morali razvijalci izkoriščati moč sodobnih računalnikov in jih prisiliti, da bi sami v življenje obudili nove ideje in se osvobodili suženjstva lastnih pomnilniških kapacitet in prenapihnjene količine poligonov. Kar velja tudi za vas.

Owain je urednik revije *Develop*.

DigitalnaKamera

Revija za digitalno fotografijo

11. številka v prodaji od 20. junija

Vaš praktični vodič do boljših fotografij

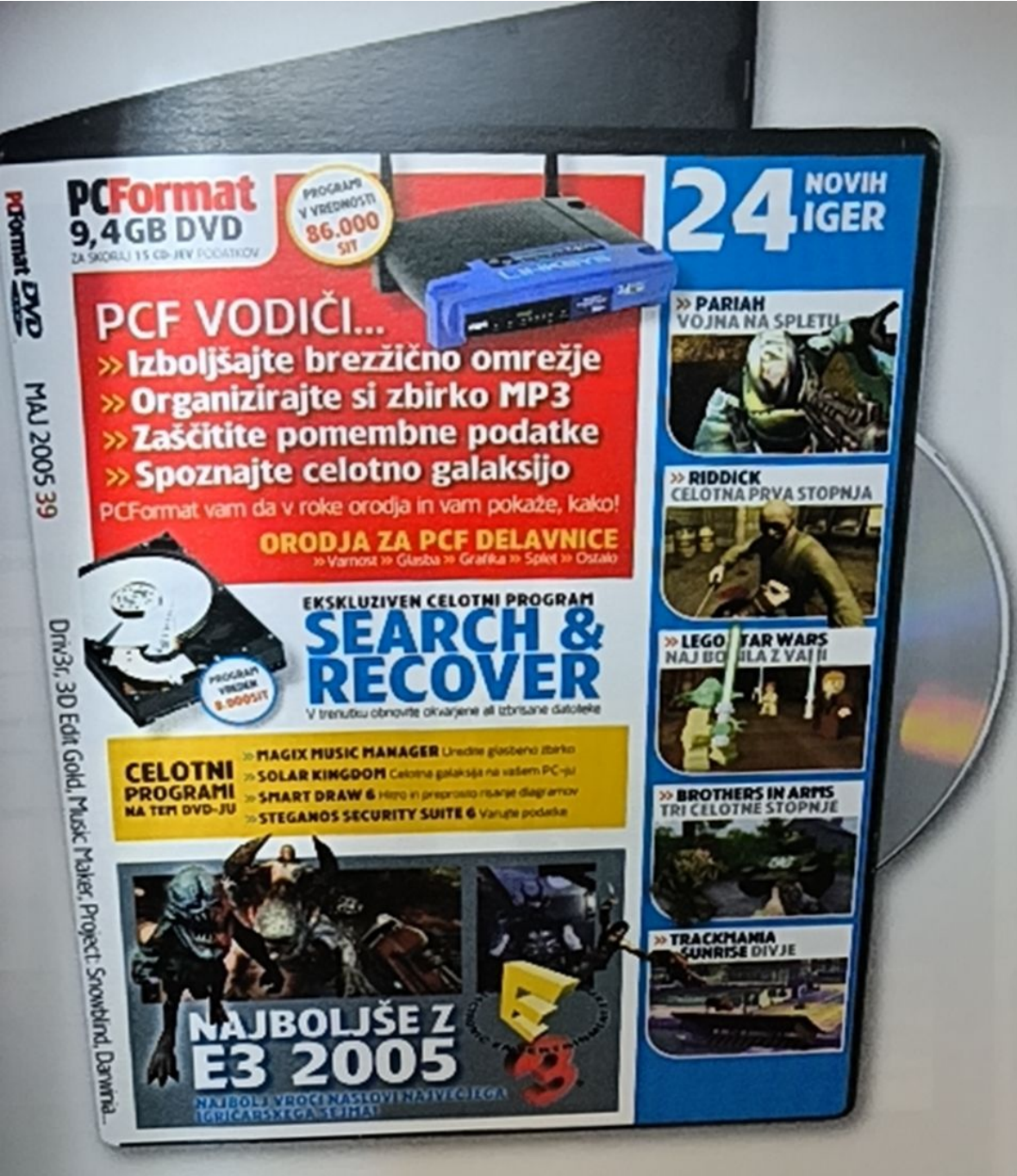
VSEBINA REVIJE

- » POSNEMITE POPOLNE KRAJINSKE POSNETKE
- » OPISI NOVIH DIGITALNIH FOTOAPARATOV
- » PRIMERJALNI TEST FOTOTISKALNIKOV A3
- » NOVICE IZ SVETA DIGITALNE FOTOGRAFIJE
- » OBVLADAJTE RAVNOTEŽJE BELINE
- » DIGITALNA OBDELAVA FOTOGRAFIJ
- » MEDNARODNI FOTONATEČAJ
- » UPORABA SVETLOMERA
- » SISTEM TISKANJA CIS

BREZPLAČEN CD-ROM

www.digitalnakamera.net
tel 02 330 330 1

VODIČ ZA POZIRANJE SKUPIN, TEHNIKE V PHOTOSHOPU, OPISI NOVIH IZDELKOV, NAKUPOVALNI VODIČ...



VODIČI

delavnice
pomoč
nasveti

v tej številki

str.74 Obnovite pomembne podatke

str.78 Postanite profesionalni fotograf

str.79 Prenašajte skrivne datoteke

str.80 Uredite svojo zbirko glasbe

str.82 Izboljšajte signal Wi-Fi

str.83 Moč dobrih diagramov

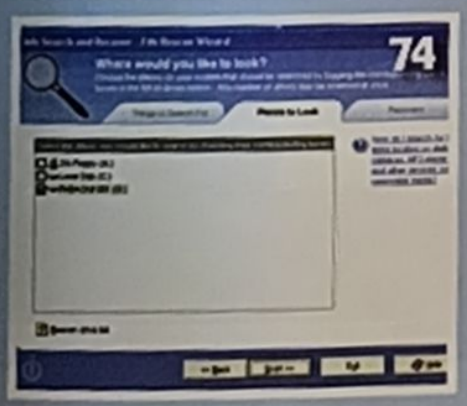
str.84 Dodatne funkcije Firefoxa

str.86 Ukrotite planete

str.88 Predelovanje Rome: Total War

str.90 V mreži hekerjev

str.94 Vprašajte Gregorja



» Obnovite pomembne podatke

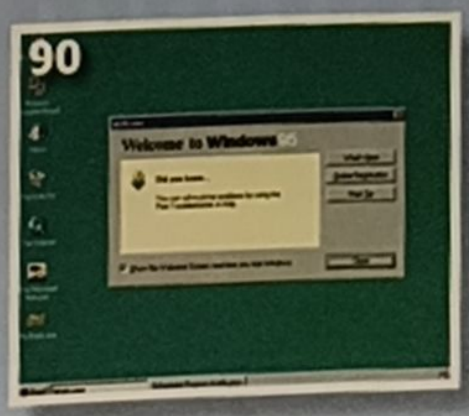
Brez sramu priznajte, da ste že večkrat po nesreči zbrisali pomembne datoteke in se milo zjokali. Program *Search and Recover* jih zna poiskati in obnoviti.

» Uredite svojo zbirko glasbe

Ko imate enkrat na disku nekaj GB glasbenih datotek, postane prava mora poiskati določeno skladbo. No, mi vam podarjamo *Magix Music Manager*, ki vam bo glasbo spet pospravil.

» Predelovanje Rome: Total War

Pridružite se nam v vodiču v treh delih, ki vam bo pomagal po vaših idejah predelati najboljšo strateško igro vseh časov. Vse potrebne datoteke so na disku.



» V mreži hekerjev

Hekerjem verjetno ni nikoli dolgčas. Spoznajte orodja in metode, s pomočjo katerih lahko napadalci neavtorizirano vstopajo v sisteme Windows.

PCF se razburi zaradi online varnostnih kopij. Človek bi mislil, da bo to enostavno...

Pred kratkim smo čistili navlako z računalnikov in ugotovili, da imamo prav vsi shranjenih kakšnih 100MB podatkov, ki jih čisto res ne bi želeli izgubiti. Zato redno ustvarjamo varnostne kopije podatkov, kot so mape s članki, stiki, vsebine spletnih strani in koledarji. Razen teh podatkov je na naših diskih še kakšnih 40GB podatkov, ki jih prav tako ne bi želeli izgubiti: MP3-ji in videi in programi, ki bi jih bilo pasje težko dobiti še enkrat.

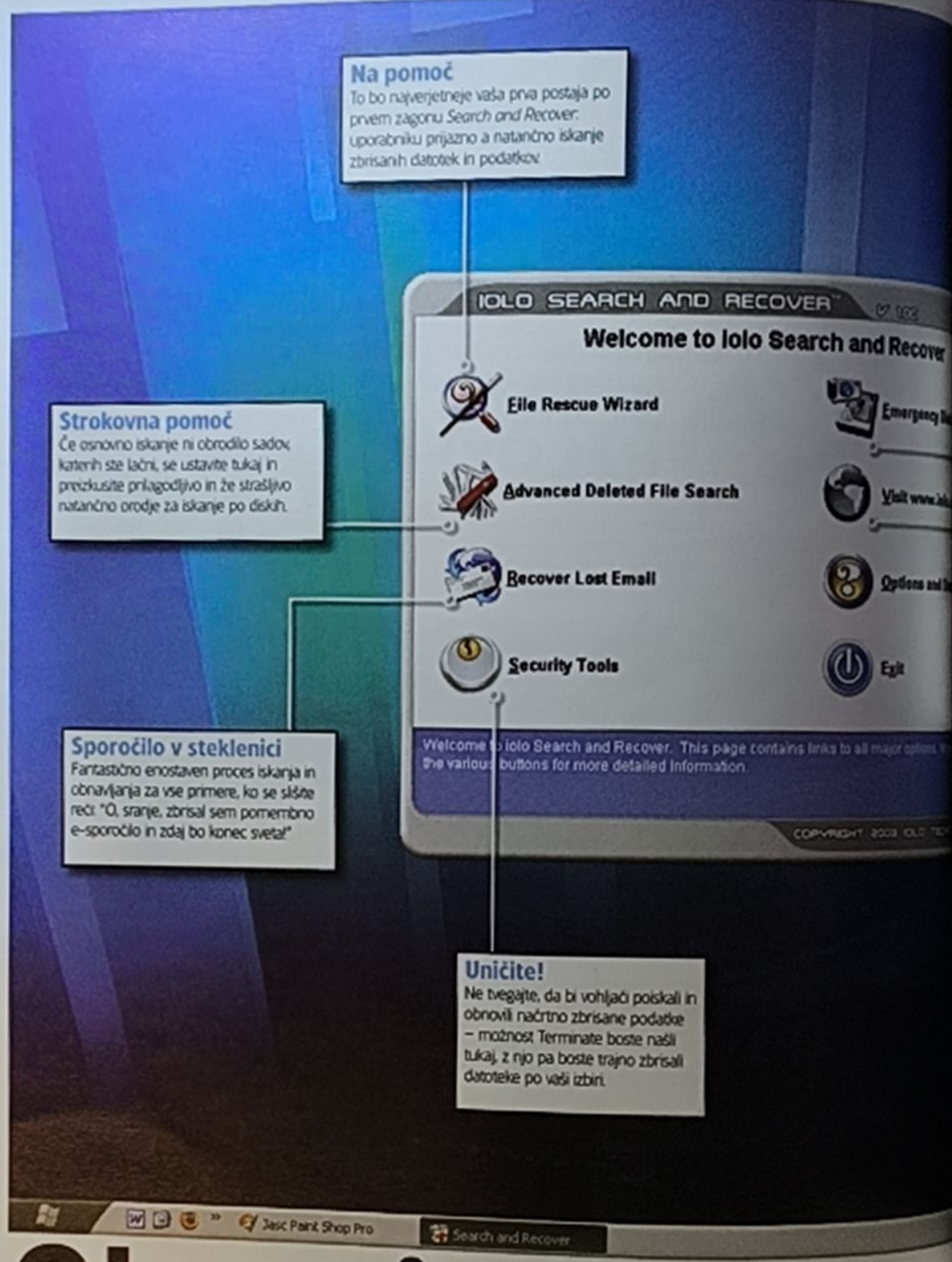
DOLGA ROKA ZAKONA

Vsemu temu smo želeli zagotoviti varen domek na spletu, a je bilo to nemogoče. Storitve, kot je Streamload (www.streamload.com) ponujajo neomejeno količino prostora z odličnim vmesnikom in samodejno prepisovanje, a so za nas popolnoma neuporabne. Na vseh teh straneh jasno piše, da lahko naložite samo glasbo, ki je v vaši lasti. Ne želimo napadati Streamloada, saj morajo ljudje tam prav gotovo igrati po pravilih, a kdo za vraga potrebuje 120GB prostora za varnostne kopije na leto? 120GB? Glasbe? Večina naših diskov nima take kapacitete!

FINANCIRANJE TERORIZMA

Težava je v tem, da mi vemo, da so naše datoteke neškodljive in da smo zanje plačali, a kako naj to razložimo protipiratskemu robotu, ki bo eksplodiral že ob samem pogledu na datoteko MP3? Res se nam zdi nesmiselno plačevati za spletne varnostne kopije, če tja ne moremo shraniti vsega, kar potrebujemo, v tem trenutku se pa ne moremo spomniti prav nobene poštene alternative. Tako blizu, a tako daleč...

Povejte svoje www.pcformatslo.net/forum

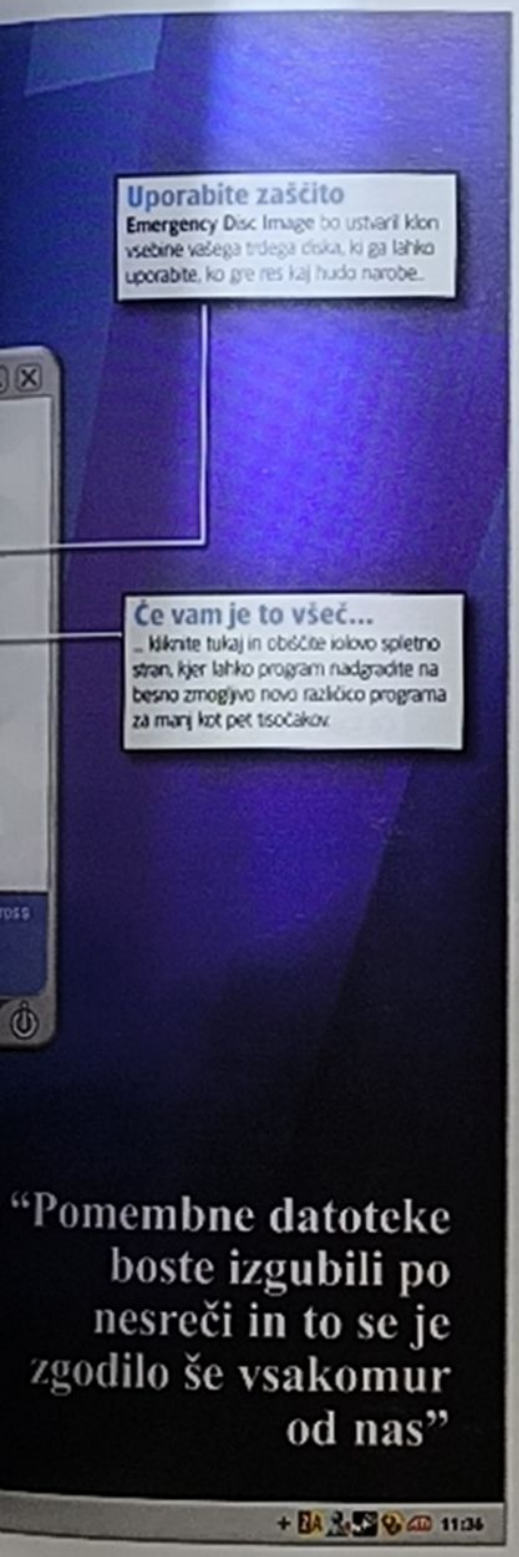


Obnovite pomembne podatke

PCF odkrije, da je obnavljanje izgubljenih datotek veliko lažje s *Search and Recover*

Sedite pred računalnik. Zbrišite mapo My Documents. Bravo! Pravkar ste naredili nekaj izjemno neumnega in bi morali biti ponosni sami nase. Zdaj so vsi vaši dokumenti izgubljeni. Za vedno. Vaše življenjsko delo? V digitalni kanalizaciji. Kaj smo se torej naučili iz tega eksperimenta? Ne sledite očitno norim nasvetom v revijah, a se tega lotite kmalu potem, ko nam boste poslali pet jurjev. Bomo počakali, zato si kar vzemite čas.

Bodimo za spremembo resni – možnost, da



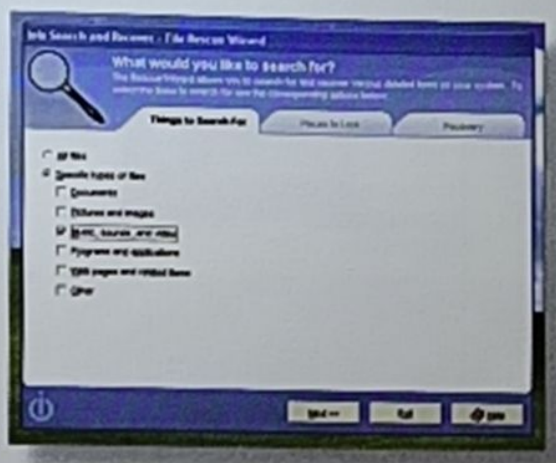
naredite kaj tako kardinalno neumnega, je precej majhna. Pomembne datoteke boste izgubili po nesreči, ne redno, in kaj takega se je zgodilo že prav vsakomur od nas. Med shranjevanjem datoteke roka malce trzne, jo shranite na namizje in jo ob naslednjem pomladanskem čiščenju pometete v smeti. Mogoče ste shranili kakšno igro, pa se niste zavzeli, da ste jo odnesli v smetnjak skupaj z 2GB nepotrebnih programskih datotek. Mogoče pa imate celo težave s trdim diskom, ki je datoteko po pomoti sam pojedel. Programi, kot je Word, se lahko sesujejo in s sabo odnesejo dokumente, ki ste jih pozabili shraniti, tako da za njimi ostanejo samo bizarno poimenovane začasne datoteke v kakšni hudo čudni mapi. Izgube podatkov se dogajajo in dogajajo se pogosto.

IZGUBLJENI V VESOLJU

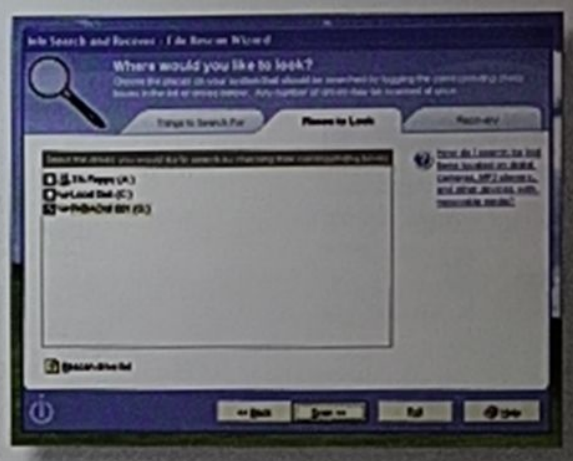
Te izgube torej pomenijo, da ste v riti. A s *Search and Recover* to ni nujno. Skrivnost, ki vam je računalnik ne izda, je ta, da so datoteke le redko zbrisane, tudi če niso tam, kjer bi morale biti. Računalnik jih preprosto ignorira, preko njih pa piše le takrat, ko potrebuje

Obnovite svoje datoteke

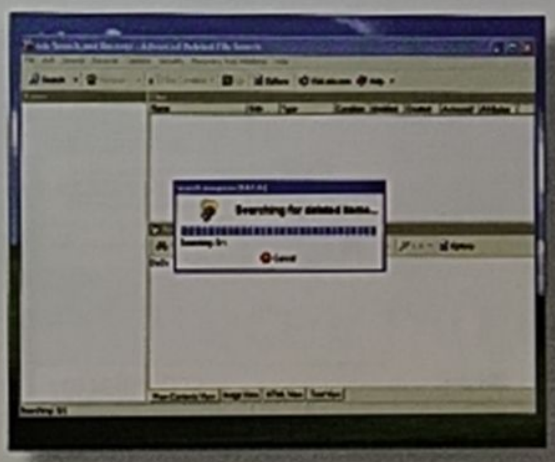
Kako deluje...



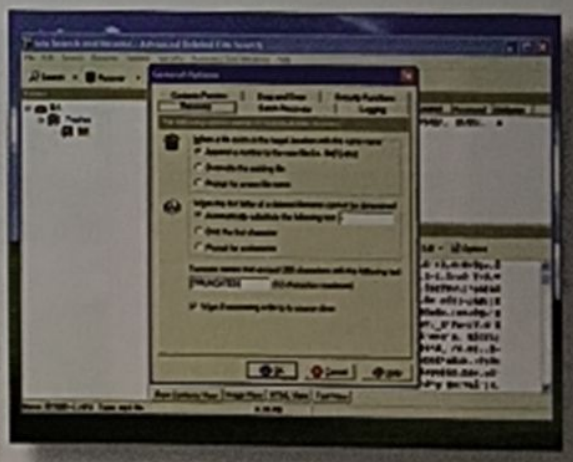
1 To je živčno središče. Ko prvič zaženete *Search and Recover*, se splača poiskati vse, kar program najde, tako, za vsak slučaj. Po tem iskanju je veliko laže določiti vrsto iskane datoteke. Če tega ne storite, vas lahko čaka kar nekaj brezplodnega iskanja.



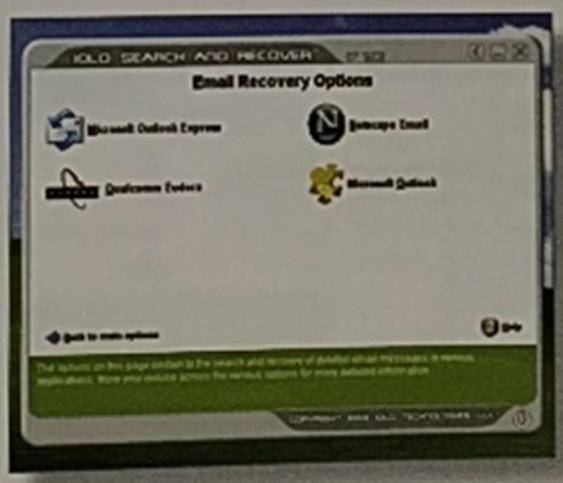
2 Pregledate lahko katerikoli pogon, čeprav se seveda splača imeti dodaten medij za shranjevanje, kamor lahko kopirate obnovljene datoteke. Taki mediji so lahko predvajalniki MP3, pomnilniške kartice ali karkoli, kar se v Windows pokaže kot ločen pogon.



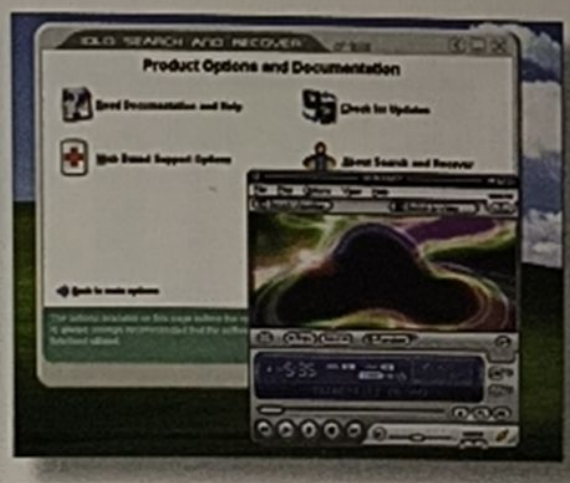
3 Iskanje datotek, ki so že dolgo izgubljene, je hiter in enostaven proces, med delom programa pa vam ni treba početi ničesar. V osnovnem načinu boste preprosto dobili datoteko, ta napredni način pa omogoča še celo vrsto predogledov, da boste točno vedeli, kaj ste dobili.



4 Če *Search and Recover* ne deluje takoj po namestitvi, ponuja zaslon z možnostmi ogromno načinov, da spremenite imena obnovljenih datotek in vsebino predogleda, a si zapomnite, da pri obnavljanju podatkov ni nič zagotovljenega, zato bodite pripravljeni tudi na razočaranja.



5 *Search and Recover* pa ne zna poiskati samo datotek, veste. Program zna izslediti tudi, kaj se je zgodilo z izgubljenimi e-sporočili, pozna pa *Outlook*, *Outlook Express*, *Netscape* in *Eudoro* (kar je zadostna podpora za večino uporabnikov).

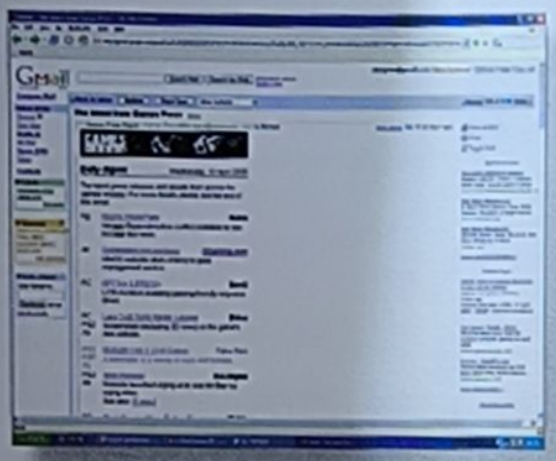


6 Ko je iskanje končano, si oglejmo, kaj smo uspeli najti. Datoteko MP3, kot je videti, in po nekem čudnem naključju gre za dve minuti in pol radijske igre o Phillipu Marlowu. Žal je ostanek datoteke samo še digitalna zmešnjava – tako kot izvirni posnetek. Je pa vsaj nekaj.

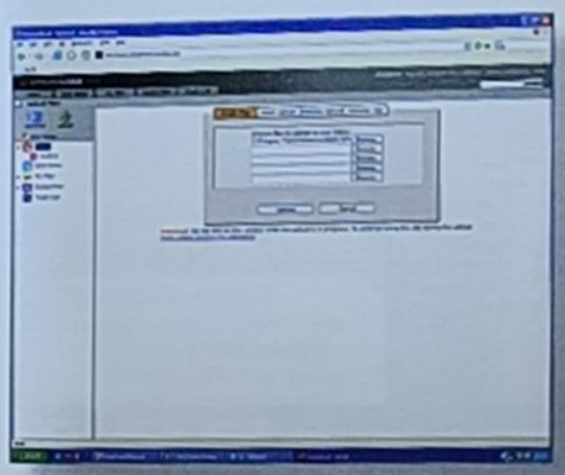
Obrnite stran za nadaljevanje vodiča...

Varnost podatkov

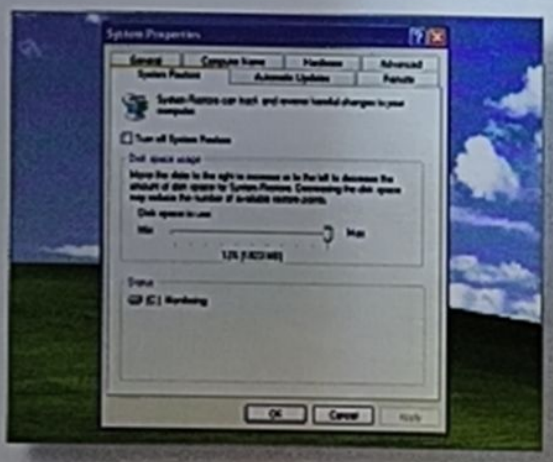
Zaščitite podatke pred digitalno apokalipso



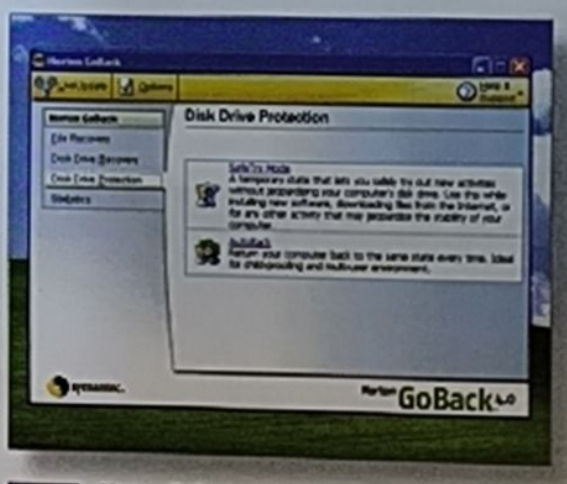
1 Storitve, kot je Googlov *GMail*, so idealen način za arhiviranje elektronske pošte. Preprosto nastavite svoj e-poštni program, da vsa sporočila samodejno posreduje, tako boste imeli vedno dostop do svoje pošte, Googlov iskalnik pa jo bo celo uspešno razvrstil.



2 Spletne storitve za hranjenje podatkov so vedno popularnejše, zdaj, ko imamo širokopasovne povezave, pa jih lahko uporabljamo, ne da bi se pol leta povezovali na internet, da bi lahko odprli nekaj bednih dokumentov. *Streamload* (**www.streamload.com**) je idealen za multimedijo.

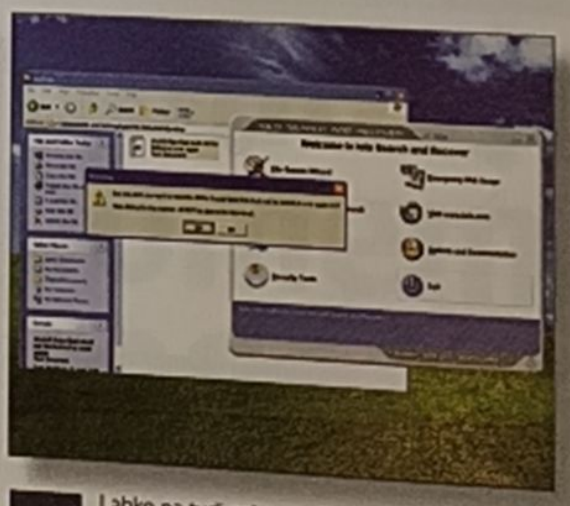


3 To je *System Restore*, ki je pomilovanja vreden. Je del Windows, pa če vam je to všeč ali ne – menda spremlja spremembe, v praksi pa vas bo večinoma samo oviral. Mi se nanj vsekakor ne zanašamo v kritičnih situacijah.



4 *Norton GoBack*, pa je eden naših najljubših programov. Z njegovo pomočjo lahko obnovite datoteke ali sistemske nastavitve v stanje, preden se je računalnik sesul. Način *Safe Trial* je idealen način za varno preizkušanje demonstracij in nove programske opreme.

5 Običajna orodja za ustvarjanje varnostnih kopij zahtevajo kar nekaj skrbi. Določite lahko, kdaj naj se izvede kopiranje, poskrbite pa, da bo v tistem času dovolj prostora na disku. Bolj ko boste pozabljivi, več boste izgubili.



6 Lahko pa tudi zaženete *Search and Recover* in aktivirate orodje **Terminator**. Tako boste lahko občutljive podatke vrgli v goreče brezno neobnovljivosti. Ta možnost je idealna za čiščenje diska, ki ga nameravate prodati.

NA DISKU

Search and Recover
Oživite izgubljene datoteke, tudi več let po tem, ko so pristale v Velikem košu v nebesih. Podatke iščite po vrsti, obnovite vse v eni potezi ali pa preprosto trajno zbrišite datoteke, da jih nihče več ne bo našel.
www.iolo.com

Prevent deletion
Zaščitite pomembne podatke preden jih ostali uporabniki omrežja izbrišejo.
http://members.tripod.com/m-saledi/visual_basic.htm

Smart Recovery 4.5
S tem programom boste brez večjih težav in v najkrajšem času obnovili nenamenoma izbrisane ali kako drugače izgubljene podatke na pomnilniški kartici vašega digitalnega fotoaparata.
www.pcinspector.de/smart-media-recovery/uk/welcome.htm

dodaten prostor. Če kakšne datoteke niste neposredno zamenjali, jo lahko pogosto v celoti obnovite. *Search and Recover* pa ponuja napredno tehnologijo, s katero poskuša sestaviti datoteke, kjer je to še mogoče. Zaženite ga in poglejte, kaj vse najde, ali pa izberite vrsto datoteke, ki jo iščete, da bo program poiskal izgubljene dokumente ter zvočne in druge datoteke.

REŠI ME

Search and Recover je orodje za kritične primere in ne zagotavlja, da bo obnovil vse iskane datoteke. Če zbrišete mapo My Documents in izgubite kak kritičen dokument, ne kličite nas. Če menite, da ste izgubili datoteko, takoj prekinite z delom in zaženite *Search and Recover*. Vsak program, ki ga namestite, ali podatki, ki jih zapisuje Windows, lahko prepišejo podatke, ki jih želite obnoviti. Gre za potencialno precej drago ruleto, ki je ne želite igrati.

Po drugi strani pa zna *Search and Recover* podatke tudi raztrgati na prafaktorje, da bi jih lahko sestavili samo v najbolj naprednem laboratoriju. Ta možnost deluje tako, da prostor, ki ga je datoteka zasedala, povozi z nesmiselnimi podatki. Tako brisanje je še posebej priporočljivo, če nameravate trdi disk prodati. Posamezniki in celo vladne organizacije so se že znašle v časopisih, ker se nihče ni spomnil pošteno očistiti kakšnega trdega diska, preden je bil ta prodan. Tudi če menite, da na disku nimate nobenih pomembnih podatkov, ga vseeno pošteno očistite s tem ali katerim drugim orodjem za uničevanje podatkov, preden ga prodate. **PCF**

Nadgradnja

Za nekaj manj kot pet tisočakov lahko dobite *Search and Recover 2*, ki ima ogromno novih funkcij, vključno z možnostjo zagona s CD-ja, predogledom podatkov in še več čarovniki, ki vas bodo po korakih vodili skozi proces obnove.
www.iolo.com

TELEMACHOV KABELSKI INTERNET

Moj najljubši internet

FIKSEN MESEČNI RAČUN
ne glede na porabljen čas
in preneseno količino podatkov

VELIKE HITROSTI
hitrosti prenosa podatkov
veliko večje kot pri klicnem dostopu

DOSTOP 24 UR NA DAN
stalen dostop, brez
dodatnega prijavljanja

BREZ STROŠKOV TELEFONA
za brskanje po spletu
ne potrebujemo telefona

VARNOST
enoletna brezplačna protivirusna
zaščita za nove naročnike

Mini dostop	Standardni dostop	Standardni dostop družina	Mega dostop	Dva Mega dostop
časovno neomejen dostop (do 128k/64kbps) 1 IP in 1 poštni naslov	časovno neomejen dostop (do 512k/128kbps) 1 IP in 1 poštni naslov	časovno neomejen dostop (do 512k/128kbps) 1 IP in poštni naslovi za vse v družini	časovno neomejen dostop (do 1024k/256kbps) 1 IP in 1 poštni naslov	časovno neomejen dostop (do 2048k/256kbps) 1 IP in 1 poštni naslov
5.400 SIT	**7.300 SIT**	**8.100 SIT**	**9.000 SIT**	**11.000 SIT**
Prvih 6 mesecev **3.600 SIT** na mesec	Prvih 6 mesecev **4.867 SIT** na mesec	Prvih 6 mesecev **5.400 SIT** na mesec	Prvih 6 mesecev **6.000 SIT** na mesec	Prvih 6 mesecev **7.333 SIT** na mesec

- Priključnina 1 SIT
- Brezplačen najem modema
- 3 ure brezplačne računalniške prve pomoči na domu
- 1 leto brezplačne protivirusne zaščite

okličite **080 22 88** ali pobrskajte na **www.telemach.si**

TELEMACH

KUPON za 6 mesecev niûje naroËnine na Telemachov kabelski internet

Zanima me: (označite prosim)

Poletna akcija interneta

- priklop 1 SIT,
- brezplačen najem modema,
- 1 leto brezplačne protivirusne zaščite,
- pogodba za 24 mesecev
- 3 ure brezplačne računalniške pomoči na domu

Želim, da (izberite prosim):

me pokličete po telefonu
mi pošljete ponudbo po elektronski pošti
mi pošljete naročniško pogodbo

Izbrani paket:

Ime:

Priimek:

Naslov:

Telefon:

E-pošta:

Kupon pošljite na:
Telemach,Cesta Ljubljanske brigade 21
1000 Ljubljana

Akcija velja samo za nove naročnike na Telemachov kabelski internet!.
Akcija velja do 31.8.2005 za vse tiste, ki podpišejo pogodbo za 24 mesecev.
Akcija ne velja za dostop preko ponudnika Arnes.

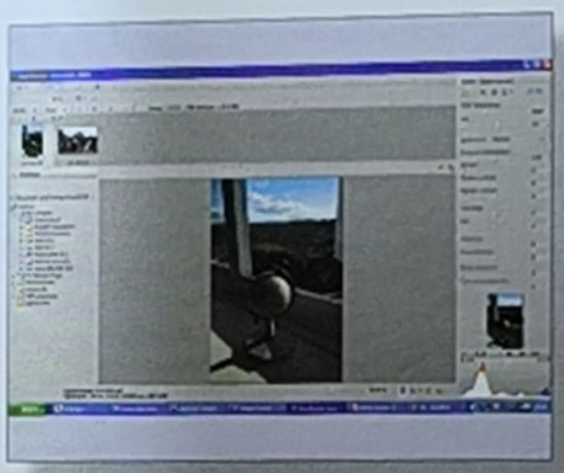
TELEMACH

Postanite profesionalni fotograf

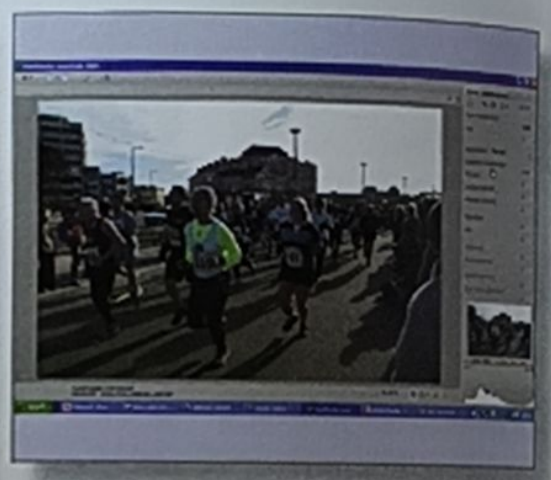
PCF uredi neprijazne datoteke RAW z *RAWShooter Essentials*

Format RAW - zakaj je sploh uporaben? Za ogromno stvari, menijo tisti, ki se resno ukvarjajo z digitalno fotografijo. Fotografije, shranjene v formatu RAW, so najbolj natančne ponazoritve tega, kar "vidi" vaš fotoaparat, brez vsakega stiskanja in kompromisov, ki so značilni za JPEG ali druge formate datotek. Kar pomeni višjo ločljivost, več podrobnosti in bolj naravne barve. Prednosti, ki jih za fotografijo predstavlja RAW, so prebudile domišljijo fotografov, danes pa format odkriva nova generacija lastnikov cenejših zrcalno-refleksnih fotoaparatov. To pomeni, da se vsakega nadaljnjega urejanje fotografije lahko lotite na sliki višje kakovosti, kot če bi bila ta shranjena kot datoteka JPEG. Seveda pa ima tudi ta format svoje pomanjkljivosti. Datoteke RAW so sorazmerno velike, za tiskanje in objavljanje pa jih je potrebno urediti in pretvoriti v bolj standardni format, kot sta JPEG ali TIFF. Splošno znano dejstvo je, da je urejanje in shranjevanje datotek RAW zahtevno opravilo, zato je podjetje Pixmantec v sodelovanju s priznanim fotografom divjine Andyjem Rousom razvilo *RAWShooter Essentials*. Celotno različico tega orodja vam ponujamo na tokratnem disku. **PCF**

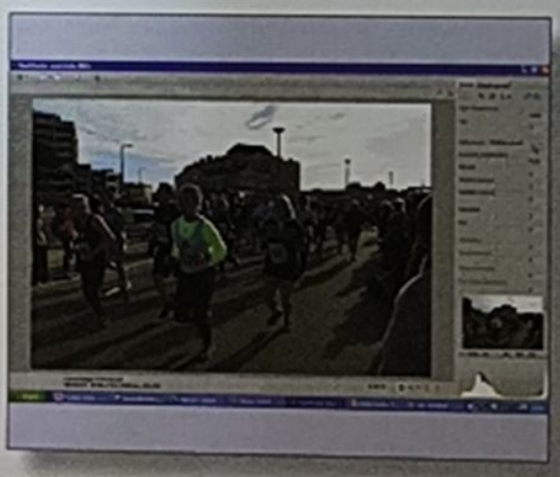
> "Format RAW je najbolj natančna ponazoritev tega, kar 'vidi' vaš fotoaparat"



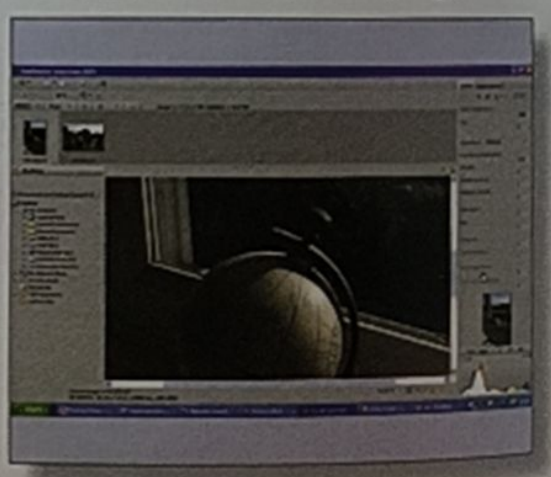
1 Ko boste prvič namestili program, boste na zaslonu zagledali vodič za uporabnike v formatu PDF. Priporočamo vam, da prebiranju posvetite tistih 20 minut, saj je kljub vsem vrlinam *RAWShooterja* njegov vmesnik na začetku nekoliko nepregleden. Na srečo program hitro najde vse slike v formatu RAW na vašem računalniku in z njim povezanih napravah.



2 Ko je slika v formatu RAW naložena, lahko pričnete uporabljati orodja na desni strani. Kompenzacijo osvetlitve, temperaturo barv in barvni nadih lahko prilagodite v sekundi, brez zmede na zaslonu, ki je značilna za *Photoshop*. Spremembe se uveljavijo, ko premaknete drsnike, slika v spodnjem desnem kotu pa služi kot predogled.

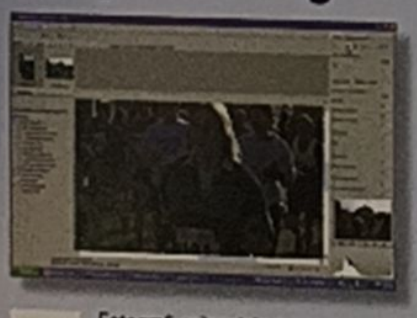


3 Novo in priročno orodje za urejanje je "Appearance", ki prilagodi sliko v skladu z "notranjimi" in "zunanjimi" parametri – na primer Normal Outdoors ali Outdoor Strong. Lahko pa tudi obdržite običajni "enolični" videz, ki je značilen za sliko v formatu RAW.

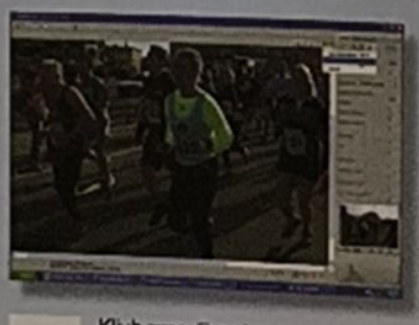


4 Šum – električne motnje v senzorju kamere – je strup za fotografe, še zlasti pri višjih vrednostih ISO. Program vam v ta namen ponuja koristno orodje za zmanjšanje šuma – uporabite drsnik, da približate pogled do samih pikslov. Čeprav šuma ne more popolnoma odstraniti, pa lahko sliko precej izboljša.

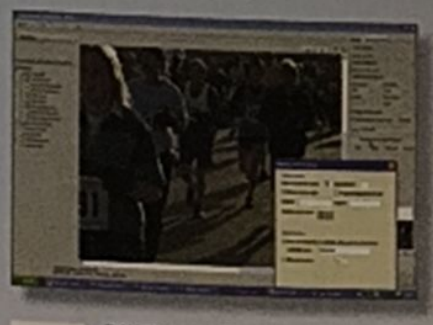
Naprednejše nastavitve Obvladajte skupinsko pretvorbo in še več



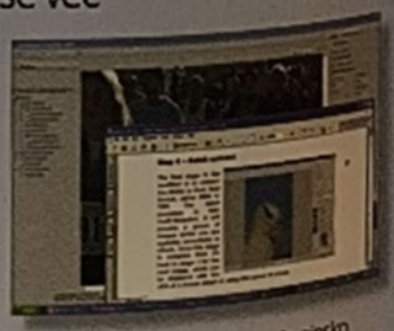
1 Fotografi prilagajajo nastavitve beline, da kompenzirajo spreminjajoče se pogoje svetlobe na odprtem in zaprtih prostorih ter naravno in umetno svetlobo. Kliknite na ikono kapalke v zgornjem desnem kotu, če želite ročno prilagoditi stopnjo beline za vsak del slike. Priročno, če jo pozabite spremeniti ročno.



2 Kljub zmogljivosti programa lahko enostavno ponovno uveljavite izvirno stopnjo beline, ki jo je posnel fotoaparat – preprosto kliknite na ikono majhnega fotoaparata. Ali pa prepustite programu, da oceni pravilne nastavitve beline, kar bo brez dvoma storil bolje kot večina kompaktnih fotoaparatov. Spremenite lahko tudi samodejno osvetlitev.



3 *RAWShooter Essentials* vam bo olajšal tudi skupinsko pretvorbo. Z orodjem za diaprojekcijo lahko hitro določite, katere slike želite obdržati, katere izbrisati in katere spremembe želite uveljaviti na več slikah hkrati. Nivoji prioritete vam omogočajo določanje stopenj sprememb skupinske pretvorbe, ki jih želite vpeljati.



4 Osnovna orodja za skupinsko pretvorbo so v sivem okvirju na desni strani. Določite lahko tudi mesto, kamor se bodo shranile pretvorjene datoteke, kar je zelo priročno, kadar imate na stotine slik, ki jih morate hitro poiskati. Kot smo že omenili, pa boste v vodiču za uporabnike našli dodatne informacije, ki jih na tem mestu nismo mogli predstaviti.

Prenašajte skrivne datoteke

Uredništvo *PCF* se spravi za barikade s *Steganos Security Suite 6*

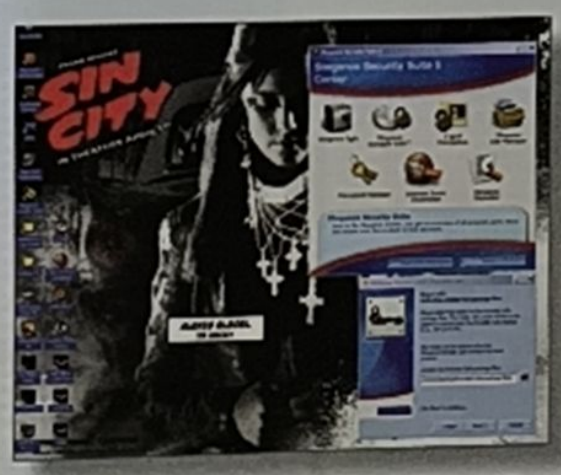
Tukaj vohamo zelo prefinjene znanilce prihodnosti. Prenosni trezor *Steganos Security Suite* 5 je omogočal shranjevanje 1,25GB kriptiranih podatkov na izmenljive diske, različica 6 pa kar neverjetnih 32GB. A to pomeni, da bomo kmalu dočakali 40GB pomnilniške ključke? Srčno upamo.

POPOLNO UNIČENJE

Tudi uničevanje je bilo deležno uničevalske prenove, tako da boste imeli z novo različico čisto dovolj časa za kakšna domača opravila, preden program 35-krat prepiše podatke. *Steganos* je dodal tudi "neko funkcijo za skrivanje", ki uniči podatke na praznem delu diska: "... tako da lahko uničite vse sledi za vašimi podatki, preden daste računalnik v popravilo." Ne, ne šalimo se, tako piše v navodilih za uporabo. A bodimo iskreni in priznajmo, da je prenosni trezor (Portable Safe) še vedno najuporabnejše orodje, zato si bomo tokrat ogledali, kako ustvariti lasten prenosni trezor, ki ga lahko shranite na pomnilniški ključek. **PCF**

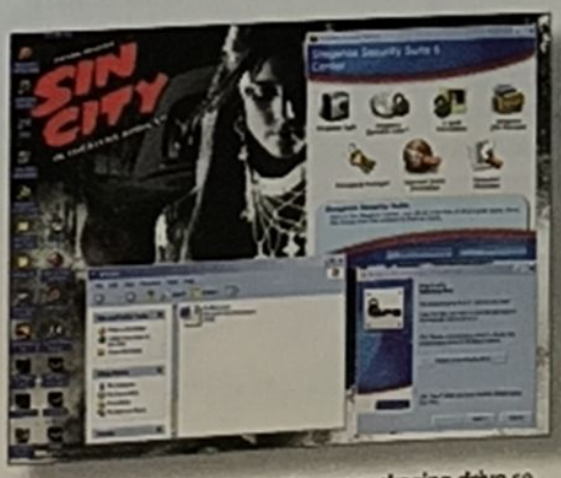
1 V *Security Suite 6* lahko svoje podatke varno prenašate na najrazličnejših medijih, kot so CD-ji ali DVD-ji, ker pa so nam trenutno pri srcu pomnilniški ključki, izberite druge medije in določite na primer 400MB prostora na disku za hrambo pomembnih podatkov, ki jih prenašate naokoli.

2 **Steganos Portable Safe** deluje tako, da ustvari zbirko paketnih datotek, vključno z autorun.inf, tako da ne potrebujete kopije programa na računalniku, na katerem podatke odpirate. Paketne datoteke je potrebno samo shraniti na namizje, ker jih boste potrebovali, ko boste podatke kopirali v ključek.

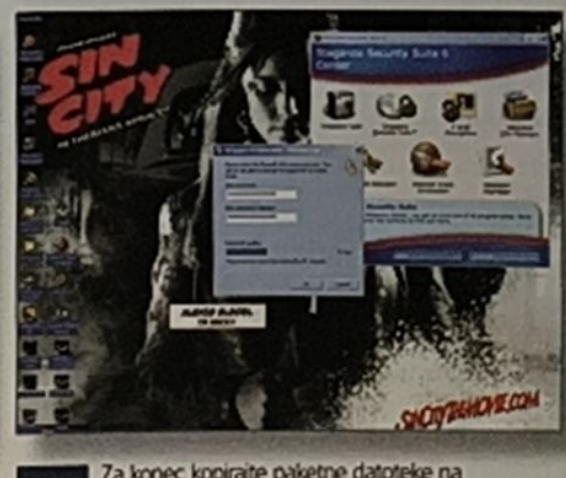


3 Potrebovali boste geslo. S 46 znaki boste dobili 126-bitno geslo in komentar, da "tega gesla ne morejo razbiti profesionalni hekerji, ki uporabljajo veliko mrežo računalnikov". Pomeni tudi, da si gesla ne boste mogli zapomniti, če si ga ne zapišete, pa še velik kos papirja boste potrebovali.

4 Ko se vpišete na tečaj Zen meditacije, da si boste lahko zapomnili svoje neuničljivo geslo, izberite črko pogona za predpripravo arhiviranja in kliknite na **Next**. Tako boste hitro ustvarili pogon. Priporočamo vam, da vse datoteke, ki jih želite prenašati, kopirate v eno mapo.



5 S klikom na **Display file prepackaging drive** se bo odprlo okno, v katerega povlecite datoteke, ki jih želite kriptirati in prenesti na pogon. Ko končate, kliknite na **Next**, da ustvarite zaključno paketno datoteko. Priporočamo vam, da potem zbrišete izvirne datoteke ali pa jih prestavite na varen pogon.



6 Za konec kopirajte paketne datoteke na pomnilniški ključ. Čestitamo, zdaj lahko greste v službo in veste, da bi vas moral nekdo pretepsti do smrti, preden bi odkril skrivnosti vašega podjetja, namesto da bi preprosto ukradel pomnilniški ključ. Pa tudi pod pritiskom lahko "pozabite" vaše geslo s 46 znaki.

Nadgradnja

Suite 7 ponuja še več prostora za skrivanje podatkov, skupno kar 256GB in 150 brisanj. Prihranite 3.600 tolarjev pri nadgradnji na novo različico. Obiščite spletno stran in se registrirajte, potem pa se odpravite v center za nadgradnjo.
www.steganos.com/magazine/pcformat/sss6

NA DISKU

Steganos Security Suite 6
Registrirajte se za serijsko številko na
www.steganos.com/magazine/pcformat/sss6

AirSnare
Poiščite neželene pirate v vašem brezžičnem omrežju. Sledite lahko celo njihovemu IP-ju in malce "poklepetate"
http://home.comcast.net/kjay.deboer/airsnare/index.html

ZoneAlarm
Izjemno zmogljiv požarni zid, ki je celo brezplačen. V karanteno bo spravil celo sumljive e-poštne priponke
www.zonelabs.com

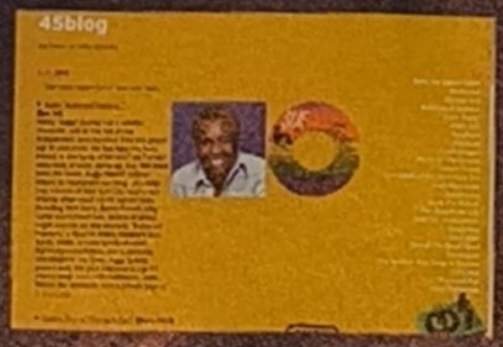
Prevent Deletion
Če imate v omrežju kakšnega obsedenca s prostorom, ki briše pomembne datoteke iz map v skupni rabi, uporabite ta program in ustvarite trajne kopije dokumentov.
www.soft32.com/download_785.html

PCF se potepa po internetu in naleti na šokantno odkritje: spletni dnevniki niso navadno sranje

Debate o izmenjavi datotek na internetu so zmeraj burne, v glavnem pa se osredotočajo na dve popolnoma enako vase zaverovani skupini: glasbeno industrijo ("radi bi ves vaš denar, prosim") in veliko večino ljudi, ki si datoteke izmenjujejo ("radi bi vso glasbo na svetu brezplačno, prosim"). Zadeve pa so bolj zanimive v "sivem" svetu. Vzemite na primer spletne dnevnike MP3.

Ideja je, tako kot večina briljantnih domislic, neverjetno preprosta. Predstavljajte si demokratični model objavljanja spletnih dnevnikov, v katerih so navedene povezave do zajetih glasbenih datotek. Običajno ponujajo posamične skladbe kot zanimiv izsek albuma, skupaj s spremno besedo. Vse so običajno na voljo pod pogojem, da jih uporabite le za pokušino: tukaj ne boste našli nobene skladbe z albuma, ki se je v javnosti znašel po nezakoniti poti. Datoteke so po nekaj dneh pogosto izbrisane ali pa celo posnete pri nižji kakovosti kot običajne datoteke MP3, kar naj bi uporabnike odvrnilo od pretirane rabe in nadaljnjega širjenja. Gre preprosto za enega izmed najboljših sodobnih načinov za brezplačno iskanje zanimive glasbe.

Čeprav so izbrane, splošne spletne strani, kot je Fluxblog (www.fluxblog.org) dovolj dobre, pa so morda bolj zanimivi spletni dnevniki MP3, posvečeni bolj specifičnim glasbenim področjem. Takšen je na primer Copy, Right (copycommaright.blogspot.com) , ki zbira nepričakovane (in pogosto zapletene) predelave skladb ali 45Blog (www.45blog.com) in katalogiziranje nedostopnih malih plošč. Čeprav sodijo v sivo območje zakonitega, pa boste težko našli resničnega ljubitelja glasbe, ki bi tovrstnemu početju nasprotoval.



Strani, kot je www.45blog.com, so zakladnice glasbe, ki čakajo, da jih raziščete.

Povejte svoje www.pcformatslo.net/forum

Uredite svojo zbirko glasbe

S **ščepcem čarovnije** je mogoče vse: v tem primeru se čarovniji reče Magix! *Magix Music Manager*, če smo natančni, vendar bomo morali prenehati s pisanjem tega vodiča, dokler vsi ne obljubite, da nas ne boste linčali zaradi neumnih besednih iger.

Zakaj bi si sploh želeli takšnega programa? Če približno ustrezate merilom običajnega človeka, imate nekaj gigabajtov datotek MP3, s katerimi preživljate ure ob računalniku. Težava je tem, da lahko večina programske opreme za predvajanje medijskih datotek povzroča prave glavobole, kadar želite z njo poskrbeti za tako veliko količino podatkov. Brskanje po neskončnih mapah datotek zagotovo ni zabavno opravilo. *Magix Music Manager* pa vse datoteke razvrsti v dostopno knjižnico, poskrbi za njihovo zapisovanje in zajemanje, ponuja pa tudi orodja za internetni radio.

Morda si želite tudi možnosti pretvarjanja, urejanja, tiskanja in zapisovanja DVD-jev? V tem primeru lahko program nadgradite na *MP3 Maker Centurion* za okoli 6.000 tolarjev. Besedna zveza "ugodna ponudba" je v tem primeru več kot na mestu. **PCF**

OD BLIZU MAGIX MUSIC MANAGER

INDIKATOR PROSTORA

Če nameravate zapisati CD, bodite pozorni na ta indikator. Prikazal vam bo, koliko prostora bodo vaše datoteke zasedle na disku. Izberite možnost **File CD**, če nameravate zapisati standardni podatkovni disk namesto glasbenega CD-ja.

A IKONE V ZGORNJI VRSTICI predstavljajo glavne funkcije. Ikona **Favourites** omogoča hitro iskanje po trdem disku, zelo priročni pa sta tudi ikoni za spletni radio in zapisovanje CD-jev. Za uporabo spletnega radia boste potrebovali luknjo v vašem požarnem zidu, za dodajanje specifičnih radijskih postaj pa je na razpolago možnost v meniju **Edit**. Za navodila za zapisovanje CD-jev si oglejte vodič na naslednji strani. Za polno funkcionalnost možnosti **Search** pa boste morali program nadgraditi. Se opravičujemo.

B GLAVNI JEZIČKI so vaša glavna orodja za glasbo. **Explorer**, kot pove že njegovo ime, je standardni brskalnik, s katerim lahko poiščete zvočne datoteke na vašem sistemu. Za jezičkom **Database** so shranjeni vsi vnosi vaše glasbe za lažji dostop do določene datoteke, če da si boste zaželeli malce boogieja.

C VMESNIK, po vzoru tistega na predvajalnikih CD-jev, bo znan vsem, razen morda Tarzanu, gospodarju opic. Gumb **Position** zanimivo omogoča lažji preskok med posameznimi skladbami kot običajna gumba za hitro previjanje naprej in nazaj.

D SEZNAM PREDVAJANJA je glavna opora poslušanju glasbe na računalniku. Z izbiro skladb v glavnem oknu in pritiskom na gumbe za izbiro, dodate skladbe na seznam. Nato jih lahko poslušate in shranite v lastne kompilacije. Obenem pa je tudi glavno orodje za zapisovanje CD-jev.

E OJOJ. Niti sanja se nam ne, zakaj se je tukaj znašla Alanis Morrissette. Krive so punce.

Nadgradnja

Bi radi imeli lastno kopijo *MP3 Centurion*? Je ne bi najprej raje preizkusili? Vemo, da je niste. Če bi jo, bi namreč zagledali zaslon, ki vam ponuja nadgradnjo za okoli 6.000 slovenskih tolarjev.

www.fasttrak.com

Kako začeti

Hitro poiščite vse cenjene skladbe Fredyja Milerja...

1 Najprej boste morali poskrbeti, da bo vsa vaša glasba v enostavno dostopni podatkovni bazi. Verjetno boste privzete vnose *Music Managerja* našli v mapi My Music, po želji pa lahko prav tako pobrskate po trdem disku, dokler ne najdete mesta, kjer so shranjene vaše datoteke. Hitro! Kaj čakate?

2 Ko ste našli lokacijo datotek, bo vaš računalnik verjetno nekaj časa samo žděl in tuhtal. Ne skrbite. Ni pokvarjen. V bistvu katalogizira vse datoteke v mapi. Če pa se pri tem zaustavi za štiri dni, potem z njim nekaj ni v redu. Skoraj gotovo to ni vaša krivda, *vsekakor* pa ni naša.

3 Zdaj si oglejmo jeziček **Database**. Ugotovili boste, da so vse datoteke lično urejene v kategorije. Če nekatere manjkajo, jih poiščite in ročno odkljukajte njihova polja. Prav tako lahko shranite sezname predvajanja, tako da izberete datoteke, nato pa kliknete na gumb **Selection** v sredini.

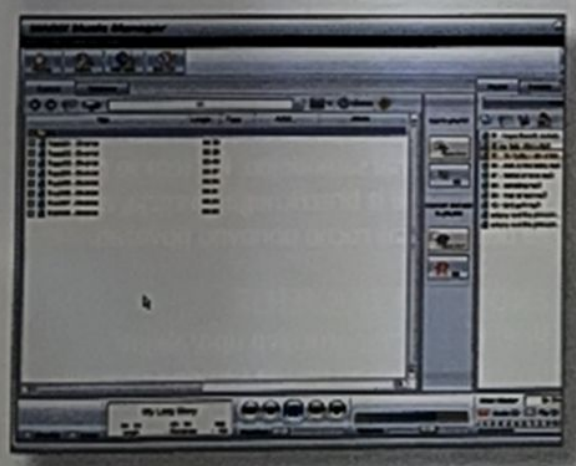
NA DISKU

MAGIX Music Manager
A ne bi bilo lepo, če bi imeli na disku zmogljiv program za organiziranje glasbe? In ali ne bi bilo še lepše, če bi o njem napisali dve strani dolg vodič? **www.fasttrak.com**

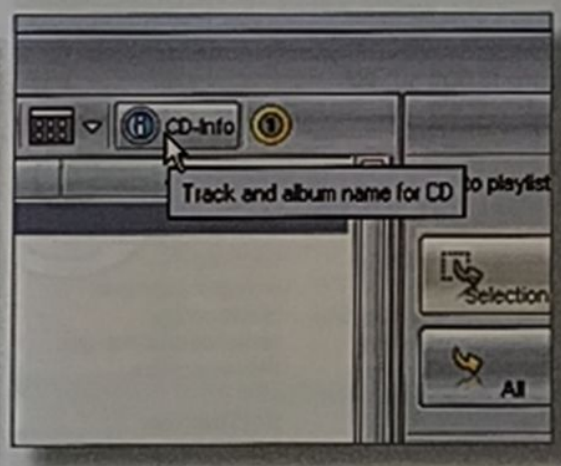
FLAC
Kodeki velikih proizvajalcev? Pljunemo nanje, zaradi česar smo slabi gosti na zabavah kodekov. Omislite si raje FLAC na **www.flac.sourceforge.net**

Zajemite kaj več kot sapo

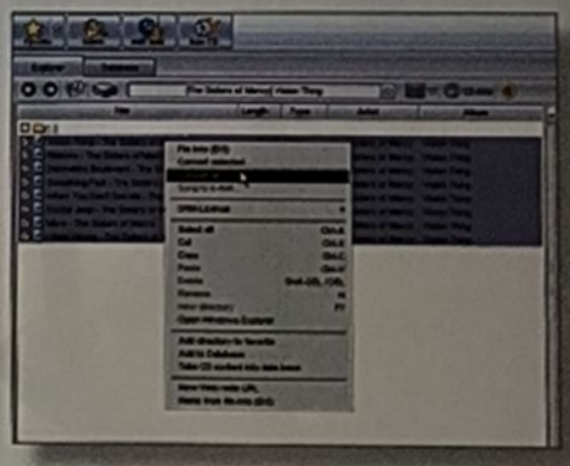
Vašim dragocenim skladbam ponudite trajni dom na trdem disku



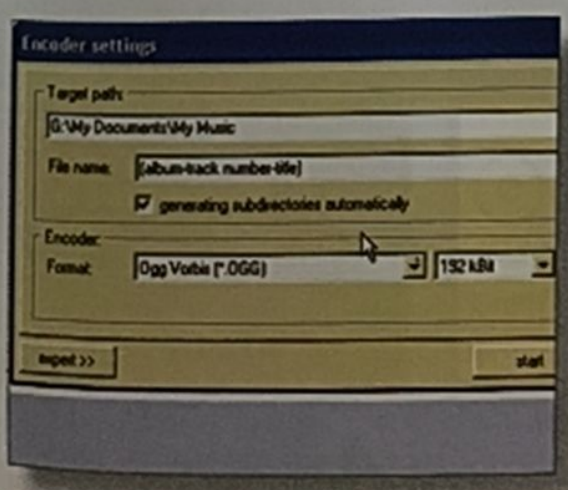
1 Če želite vašo zbirko CD-jev prenesti na trdi disk, boste potrebovali CD-je. O tem ni nobenega dvoma. Potrebovali boste vsaj enega. Na srečo imamo mi enega pri roki. Vstavite ga v pogon, nato pa poiščite pogon v meniju. Hmmmm. Le kateri bi lahko bil?



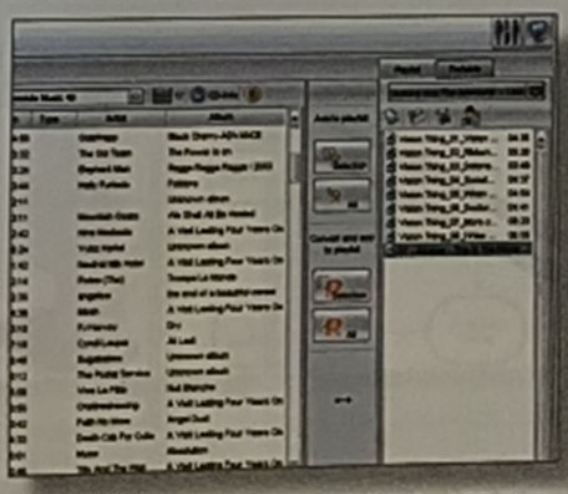
2 Na srečo je *Magix Music Manager* opremljen z dostopom do velikanske spletne podatkovne baze z informacijami o skladbah, ki samodejno vnese primerne podatke in vam prihrani mukotrpno iskanje škatlice CD-ja. Prepričajte se, da ste povezani z internetom, nato kliknite in počakajte, da se izpolnijo vsa prazna polja.



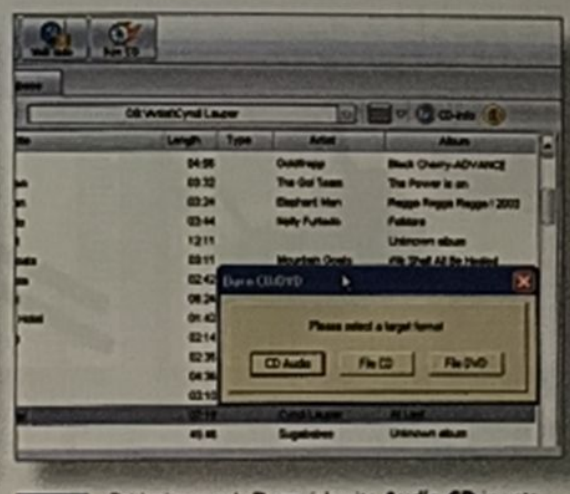
3 Oh, ne! To je *Vision Thing* skupine Sisters of Mercy. Naša nevarna, zapita in na črno prebavana darkerska preteklost je končno brutalno razkrita. Vseeno bomo skladbo pretvorili, v čast starim, dobrim časom. Kliknite z desnim gumbom miške in iz menija izberite **Convert All**, da zaženete postopek...



4 ... kar prikliče ta čedni meni. Razdelek z imenom datoteke omogoča samodejno generiranje naslovov. Format datoteke se nahaja na dnu menija. V format OGG lahko pretvorite poljubno število datotek, brez nadgradnje programa pa vam je na razpolago le 20 pretvorb v format MP3.



5 Zdaj bomo te skladbe zapisali na drugi CD. Ko jih boste uvozili, bodo dodane na seznam predvajanja. Dodali bomo še nekaj skladb, saj indikator na dnu kaže, da še nismo porabili vsega prostora. Mogoče kakšno živahno skladbo skupine Alcazar, da popestrimo grozljivo temačnost.



6 Pritisnite gumb **Burn**, izberite **Audio CD** in vstavite prazen CD. Prepustite ga njegovemu napornemu opravilu, skočite do kuhinje in si privoščite skodelico kave. In to je vse. V šestih korakih smo se prestavili iz mračne dobe poslušanja CD-jev v svetlo prihodnost upravljanja z glasbo preko trdega diska.

Izboljšajte signal Wi-Fi

PCF vam pokaže, kako lahko vašemu šibkemu signalu Wi-Fi pridelate nekaj mišic...

Ali poznate tisti Intelov oglas za prenosnike s tehnologijo Centrino, v katerem neki tip na vrtu dela na svojem notesniku, v daljavi pa se vidi njegova hiša? Če dečko ni nekakšen nori Wi-Fi genij, je Intel seveda nekoliko priredil resnico.

Na splošno velja, da imajo brezžična omrežja še zmeraj slab domet. Če živite v stari hiši z debelimi zidovi, bo domet brezžičnih naprav izjemno majhen. Nanj pa lahko vplivajo tudi najbolj nenavadne reči: brezžični telefon je na primer še zmeraj nadloga za številna brezžična omrežja, saj uporablja isto frekvenco 2,4GHz kot 802.11b in 802.11g. Na srečo pa obstajajo številni načini, na katere lahko povečate domet vašega brezžičnega omrežja.

Preden se boste odpravili v trgovino in odšteli težko prigarane denarce za dodatke, namenjene izboljšanju brezžičnega signala, si oglejte nekaj brezplačnih nasvetov. Morda boste ugotovili, da navsezadnje ne potrebujete dragega večsmernega oneta, saj je večina težav z brezžičnimi omrežji povezanih z mestom postavitve usmerjevalnika. Postavite ga nekam visoko, daleč stran od kovinskih predmetov. Uporabite kabel, da povečate tudi razdaljo od vašega vira WAN.

> **"Ne pričakujte, da boste imeli signal po vsej hiši in na vrtu na čisto drugi strani..."**

RAZMIŠLJAJTE KOT PC

Prav tako razmislite o brezžični mrežni kartici za vaš PC. Če uporabljate majhno anteno, razmislite o nakupu daljše žice. To običajno ne povzroča težav notesnikom z vmesnikom za brezžično povezavo.

Netgear na primer ponuja podaljšek za kabel antene za nekaj več kot 6.000 SIT. Vredno bi bilo razmisliti tudi o nakupu stoječe antene, ki jo lahko postavite na polico. Težava z večino PC-jev je, da je njihova zadnja stran zatlačena s kupi predmetov ali pa skrita pod mizo - kar seveda ni najbolj priročno mesto za sprejemanje radijskega signala.

Morda bi se vam splačalo razmisliti tudi o nakupu antene z večjim dometom. Danes jih boste veliko dobili že za 7.000 SIT in več, čeprav vam bo morda še najbolje služila bolj draga izbira, ki je na razpolago za okrog 18.000 SIT. **PCF**

NA DISKU

Wireless Network Ignition 1.1
Uporabite ga za upravljanje z nastavitvami vašega brezžičnega omrežja.
www.singleclicksystems.com

AirSnare
Bodite pozorni na neželene uporabnike na vašem brezžičnem omrežju in spremljajte njihovo početje.
home.comcast.net/~jay.deboer/airsnare

NetStumbler
Poiščite brezžična omrežja v vaši okolici - čeprav so morda skrita.
www.netstumbler.com

Skakljanje po kanalih

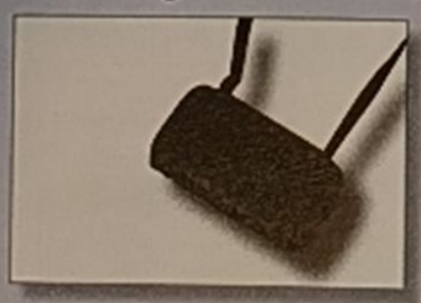
Prilagodite nastavitve vaše dostopne točke, da zmanjšate motnje

Če imate šibek signal, lahko poskusite zamenjati kanal, ki ga oprema dejansko uporablja. Brezžični signali se namreč oddajajo na različnih kanalih, kar pa lahko povzroča motnje. Morda vaš sosed prav tako uporablja dostopno točko, ki deluje na istem kanalu kot vaša. Poskusite spremeniti kanal, na katerem oddajate, z uporabo možnosti nastavitev. Opazujte, če se bo moč vašega signala okrepila. V zvezi z močjo brezžičnega signala prav tako ne zaupajte Windows, temveč uporabite *NetStumbler* (www.netstumber.com) da si ogledate moč vašega signala v grafični obliki. Ko spremenite kanal na vaši dostopni točki, ni treba spreminjati tudi nastavitev vašega PC-ja, da bi sprejel novi kanal, saj ga bo zaznal samodejno. Pri tem se bo vaš PC izklopil iz brezžičnega omrežja, zato ga boste morali ročno ponovno povezati.

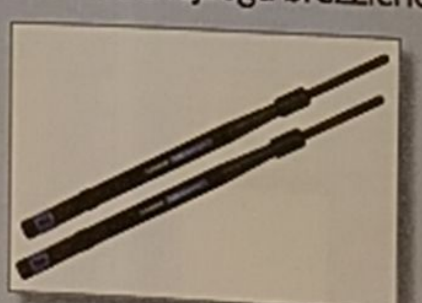
ENO SAMO ŽIVLJENJE

Prav tako je priporočljivo uporabljati brezžično opremo enega samega proizvajalca ali pa vsaj opremo, ki uporablja enak čip za brezžične omrežne povezave - večina vodilnih proizvajalcev uporablja nabore podjetij Atheros ali Broadcom.

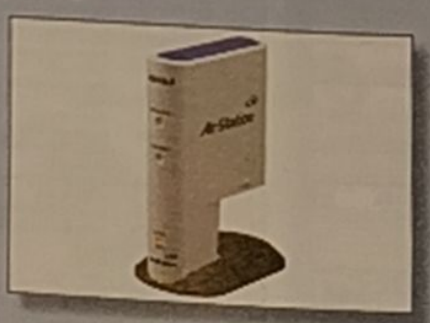
Izboljšave Štiri poti do močnejšega brezžičnega signala



1 Dostopno točko postavite čim bolj na sredo vašega stanovanja ali hiše. Prav tako poskrbite, da ne bo zaprta in zakopana nekje pod mizo, zraven kupa starih številk *PCF*. Če je možno, jo postavite na kakšno polico, daleč stran od vaše bazne postaje vašega brezžičnega telefona. Postavitev je namreč izjemno pomembna.



2 Nova antena vas lahko reši pred številnimi težavami, še zlasti če imate kje v stanovanju mrtvo točko. Antene na dostopnih točkah so zasnovane tako, da delujejo v vseh smereh, zato si omislite anteno z velikim dometom (od 7.000 SIT naprej), ki usmerja signal v točno določeno smer - ali v mrtvo točko ali na mesto, kjer najpogosteje uporabljate vaš PC.



3 Obnavljalniki, kot je Buffalo Wireless Compact Repeater Bridge, predstavljajo drugi način za povečanje dometa. Zanje boste odšteli od 18.000 SIT in več, delujejo pa kot ojačevalnik, ki prepozna šibki signal vaše dostopne točke, in ga ojača. To je še posebej koristno, če želite brezžično omrežje v vašem domu razširiti tudi vertikalno.

4 Če želite vaš Wi-Fi uporabljati zunaj, postavite dostopno točko zraven okna ali pa v sobo z velikim oknom, tako da lahko signal svobodno potuje. Ne pričakujte pa, da boste imeli signal po vsej hiši in da ga boste lahko uporabljali tudi na vrtu, ki je na čisto drugi strani...

Moč dobrih diagramov

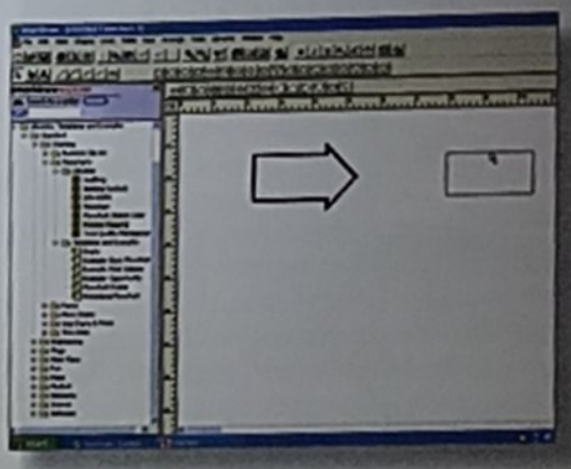
Vrzite stran ravnilo in šablono in poskusite *SmartDraw 6.51*

V **precej nerodni situaciji** se lahko znajdete, če se javno razglašate za grafičnega oblikovalca, na koncu pa se izkaže, da je vaša sposobnost risanja diagramov na ravni prvošolčka, ki prvič v življenju drži v rokah ravnilo. Na srečo obstajajo programi, kakršen je *SmartDraw*, ki smo ga, in to je še večja sreča, v neokrnjeni obliki zapisali na tokratni disk. Z njim lahko namreč brez težav narišete diagram profesionalnega videza kakršnekoli vrste in tako prihranite sebi in svetu umetnosti še eno zagato.

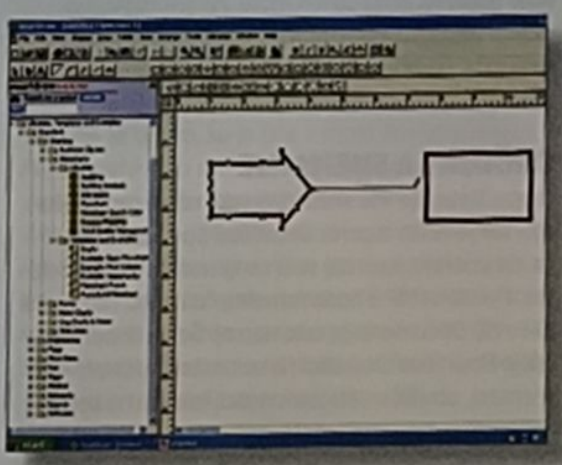
PREPROSTE OBLIKE

SmartDraw je programska oprema za risanje diagramov, ki spremeni sestavljanje vseh tovrstnih oblik v igranje z LEGO-kockami. Izdelava diagrama sestoji iz preprostega pomikanja likov pravih oblik na delovno površino in povezovanja teh z različnimi črtami, ki jih povlečete in spustite na pravo mesto. Program je poln oblik likov za najrazličnejše diagrame: diagrame poteka, časovne diagrame, znanstvene diagrame... Diagram lahko ustvarite iz nič ali pa uporabite katero od že izdelanih predlog, ki vas bo postavila na pravo pot. Vaše stvaritve lahko dopolnjujete z neštetimi oblikami in slikami, ki jih boste povlekli iz knjižnic **Symbol** in **Template**. Pred uporabo boste morali svojo kopijo *SmartDraw* registrirati na **www.smartdraw.com/pcformat.htm. PCF**

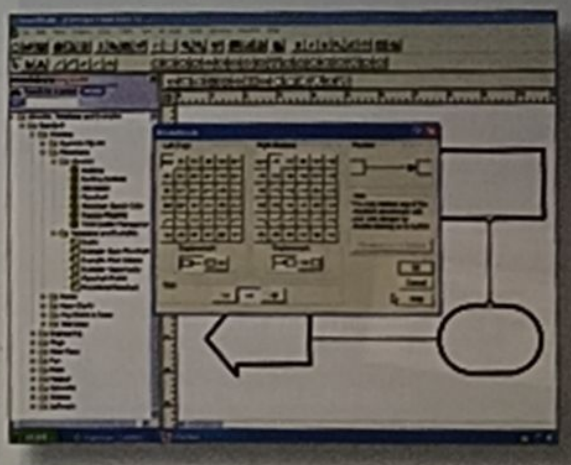
1 Odprite *SmartDraw* in v oknu **Welcome to SmartDraw** izberite **Create a new drawing**. V oknu **Create New Drawing** izberite iz množice načinov risanja **Flowcharts** in kliknite **Create Blank Drawing**. Zdaj ste pripravljeni na dodajanje elementov in puščic vašemu dokumentu.



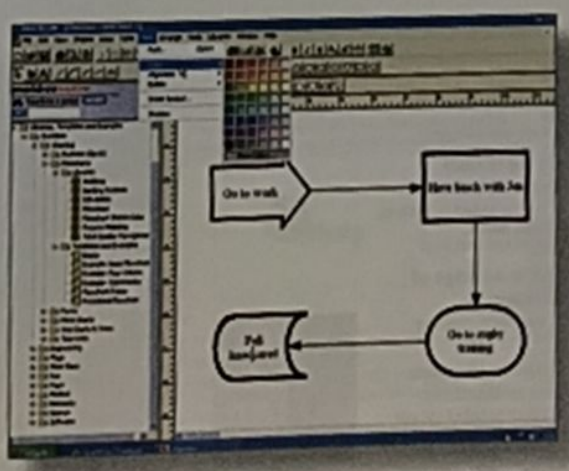
2 V orodni vrstici izberite obliko puščice in jo povlecite ter spustite na delovno površino. Zatem povlecite na delovno površino poleg puščice še neko drugo obliko. Če izberete obliko, jo lahko povlečete za označene točke in tako spremenite njeno velikost . S klikom ikone **Rotate** in premikom miške lahko spremenite tudi orientacijo izbranega elementa.



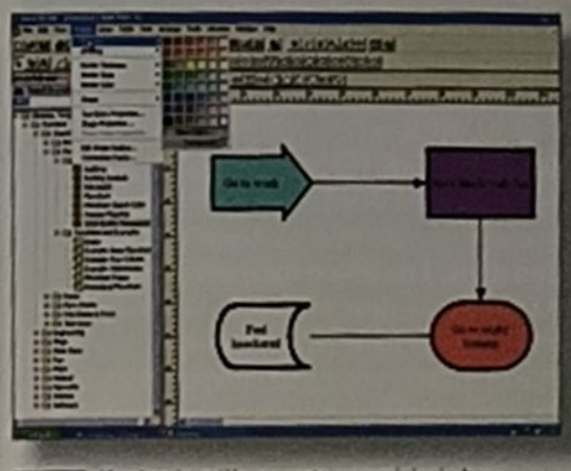
3 Da bi povezali oba lika s črto, v orodni vrstici kliknite na orodje **Straight Line** in kazalec miške se bo spremenil v svinčnik. Kliknite na rob neke oblike, povlecite črto do naslednjega lika in izpustite gumb. Ta dva objekta bosta odslej veljala za povezana in lahko ju boste premikali po površini kot eno entiteto.



4 Ko boste na opisan način dodali nekaj elementov in povezav, bo vaš diagram začel počasi dobivati svojo končno obliko. Črte za povezovanje lahko preoblikujete tudi v puščice. To storite tako, da označite eno ali več črt, v opravilni vrstici izberete **Lines→Arrowheads** in določite primeren slog in smer.



5 Preprosto je oblikam dodajati tudi tekst. Dvokliknite v njih in prikazal se bo okvirček za vnašanje teksta, s pomočjo katerega napišete v obliko karkoli pač želite. Če v opravilni vrstici izberete **Text**, lahko spremenite obliko pisave, barvo, poravnavo in položaj teksta. Ko je ves tekst na svojem mestu, ste z diagramom že skoraj zaključili.



6 Končno je prišlo na vrsto spreminjanje barv diagrama, s čimer boste dosegli, da bodo pomembnejši elementi izstopali. Da bi to storili, preprosto izberite obliko in v opravilni vrstici poiščite **Shapes**. Tu izberite **Fill Colour**. Videz diagrama lahko razvijate tudi z dodajanjem senc in nastavljanjem slogov.

Nadgradnja

Z novo različico *SmartDraw* (različica 7 *Suite Edition*) boste diagrame ustvarjali še hitreje in bolj preprosto. Nadgradnjo vam omogočamo za okoli 3.600 SIT ceneje, če različico 6 registrirate na spletnem naslovu www.smartdraw.com/pcformat.htm.

www.smartdraw.com

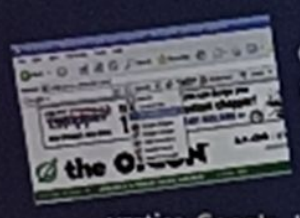
NA DISKU

SmartDraw version 6.51
Celoten program lahko registrirate na spodnjem naslovu, po tem pa boste dobili zadnjo različico okoli 3.600 SIT ceneje.
www.smartdraw.com/pcformat.htm

32 VerSee
Orodje za brskanje po grafičnih datotekah, ki omogoča hkratni prikaz do 99 fotografij, ne glede na njihovo velikost in obliko.
www.vnunet.com

PixVue
Program za urejanje grafičnih datotek poln funkcij. *Pixvue* je idealen za sortiranje velikega števila digitalnih fotografij.
www.pixvue.com

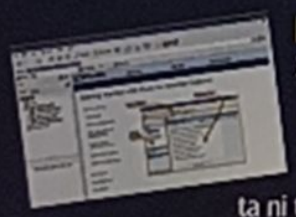
Ste trdno odločeni, da ne boste uporabljali Firefox? *PCF* pokaže trike *Internet Explorerja*



Čeprav za IE ne obstaja toliko dodatkov kot za Firefox, nekaj izbire vseeno imate. Najbolj popularna je orodna vrstica Google, ki vas opremi z možnostjo hitrega iskanja, dostopom do storitev PageRank in Blogger, preprečevanjem odpiranja nadležnih oken in še čim. Google redno dodaja nove pogruntavščine, tako da bi lahko rekli, da gre za testni poligon Google Labs.

IZBOLJŠAVE!

Za Internet Explorer obstajajo tri Microsoftove izboljšave, ki so sicer označene kot "samo za IE5", vendar brez težav delujejo tudi v IE6: Web Accessories, Power Tweaks in Web Developers Accessories. Čeprav jih je izdelal Microsoft, pa nimajo podpore – če z njihovo uporabo pokvarite IE, jih ne prosite za pomoč.



LEN NADZOR

Za IE obstaja dodatek, ki prepoznava ukaze s potezami miške, ki se mu reče Easy Go Back. Sicer ta ni tako močan kot tisti za Firefox, vendar vam dovoli, da povežete ukaze z osnovnimi premiki miške. Seveda pa premikanje miške zahteva določen napor: Pluck je dodatek, ki avtomatizira iskanje na Google, Amazon in drugih straneh in vas obvešča, ko se pojavijo nove stvari, ne da bi vam bilo treba storiti karkoli. Poleg tega sledi tudi oddajanju RSS in omogoča sinhronizacijo seznama najljubših strani, kamorkoli že greste.

DO KONCA

Dokler ne izide IE7, bo IE veljal za precej dolgočasen brskalnik v primerjavi s konkurenco, pa če si namestite cel kup dodatkov. Ena izmed možnih rešitev je, da namestite drug brskalnik, ki temelji na IE. Med temi je najpopularnejši Maxthon (prej znan pod imenom MyIE2). Ta pozna blokiranje oglasov, branje RSS, preoblačenje in še kaj. Pravzaprav sploh ne vemo, zakaj bi morali čakati na IE7.

Povejte svoje www.pcformatslo.net/forum

25 najboljših dodatkov za Firefox

Za razliko od konkurenčnih spletnih brskalnikov (kot je *Internet Explorer*) *Mozilla Firefox* vztraja pri majhnosti in prenosljivosti – njegovi avtorji mu le redko dodajajo funkcije, ki presegajo okvire osnov. Da bi spravili celoten brskalnik v minimalnih 5MB, ki jih hitro snamete, so odrezali kar nekaj funkcionalnosti in jih ponudili kot dodatke, ki lahko na celo vrsto načinov spremenijo obnašanje samega brskalnika. Tukaj je naš izbor najboljših. Nekaj jih boste poleg samega odličnega *Firefoxa* našli tudi na priloženem disku.

ORODJA ZA ISKANJE

Preklopite hitrost iskanja za dve prestavi višje s *Search Sidebar*, ki omogoča uporabo več rodij za iskanje hkrati. Če pa ne morete živeti brez Googla, poskusite *GooglePreview*, ki spremeni rezultate iskanja, tako da vsaki povezavi doda sličico strani. Za bolj natančno iskanje lahko posežete po *Context Search*, ki vam omogoča, da izberete tekst, nato pa s seznama orodij za iskanje izberete tisto, ki naj razišče izbrani tekst.

ORODJA ZA SNEMANJE

Firefox shranjuje vse snete datoteke na en samo lokacijo, kar je lahko zoprno. *Download Sort* vam omogoča, da izberete, kam naj se shranijo različne vrste datotek. Datoteke MP3 bodo romale v "c:\music", datoteke ZIP v My Documents in tako naprej. Še en dober dodatek je *Download Statusbar*, ki vas o statusu stvari, ki jih snemate, obvešča v statusni vrstici, tako se ne boste več izgubljali. Na koncu je tu še dodatek *Spiderzilla*, s katerim boste lahko sneli celotne spletne strani z enim samim klikom.

ZOPRNOSTI SPLETA

Dodatek *Flashblock* nadomesti vse zoprne filmčke Flash z gumbom za predvajanje, tako da boste lahko sami izbrali, katere bi sploh radi videli. *Nuke Anything* s strani izbriše stvari, ki vam gredo na živce – na primer velike oglase ali pa animirane datoteke GIF. *Bug Me Not* vam podari že izdelane račune za veliko popularnih strani in vam prihrani veliko časa, *IE View* pa trenutno stran odpre z *Internet Explorerjem* – odlično za strani s slabo združljivo kodo HTML.

OSTANITE V STIKU

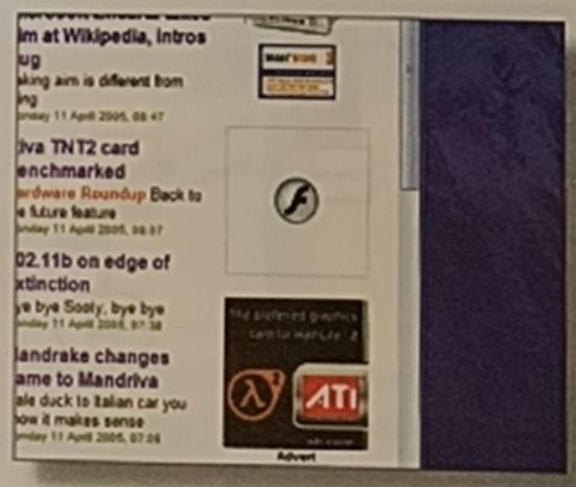
Če za vaš spletni dnevnik uporabljate *Blogger*, boste z *BlogThis* za *Firefox* dodali svojemu blogu trenutno povezavo, skupaj s tekstom, ki opisuje, zakaj je zadeva kul. Za uporabnike *deLicio.us* pa je tu *Foxylicious*, ki doda trenutno povezavo seznamu najljubših strani skupaj s komentarjem po izbiri. Za bolj napredne uporabnike je tu *ChatZilla*, pravi odjemalec za IRC, ki se v kategorijo "dodatkov" uvrsti le za las.

NAVIGACIJA

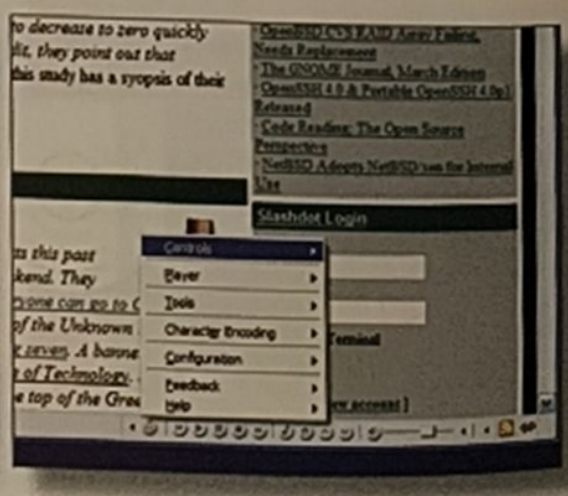
Uporaba gumbov Back, Forward in Home sodi v prejšnje stoletje zato ima *Firefox* dodatke, ki brskanje posodobijo. *Mouse Gestures* vam omogoča, da z miganjem miške na točno določene načine (če ste igrali *Black &*

Najboljših pet dodatkov

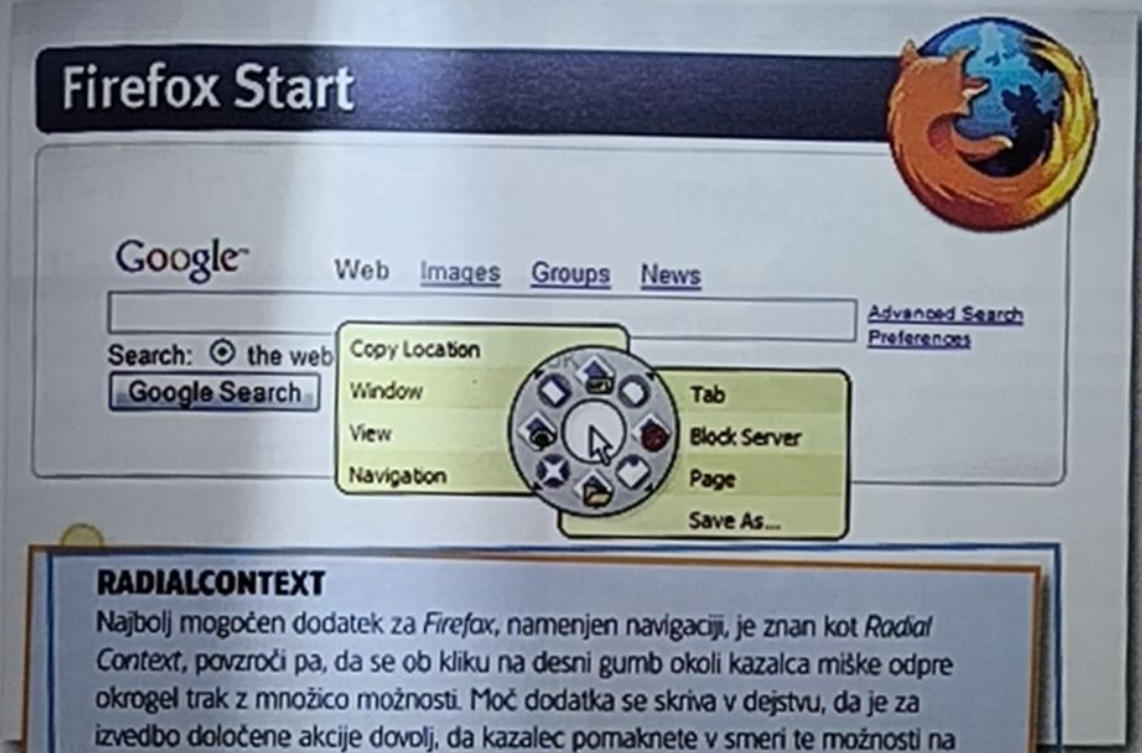
Če bi že morali izbirati, bi izbrali...



Oglasi z animacijami Flash so ena glavnih smeti današnjega spleta. *Flashblock* poskrbi za njih tako, da jih spremeni v ikono Flash. Ko se z miško zapeljete preko nje, se spremeni v gumb za predvajanje, tako da lahko animacijo sprožite po želji.



Winamp, Windows Media Player, Musicmatch Jukebox, Real Player in preostalo druščino lahko nadzirate neposredno iz *Firefoxa* s pomočjo dodatka FoxyTunes. Na sliki je "celoten pregled", lahko pa določene dele tudi delno skrijete, da zavzamejo manj prostora.



RADIALCONTEXT

Najbolj mogočen dodatek za *Firefox*, namenjen navigaciji, je znan kot *Radial Context*, povzroči pa, da se ob kliku na desni gumb okoli kazalca miške odpre okrogel trak z množico možnosti. Moč dodatka se skriva v dejstvu, da je za izvedbo določene akcije dovolj, da kazalec pomaknete v smeri te možnosti na obroču in spustite desni gumb. Primer: držite desni gumb pomaknite miško levo, izpustite gumb in pomaknili se boste na prejšnjo stran. Do sem deluje vse podobno kot ukazovanje z gestami, vendar ima *RadialContext* tudi podmenije. Kar nekaj časa vam bo vzelo, da se stvari privadite, ko pa se je boste, vam bo ostala v podzavesti za vedno.

White, veste, za kaj gre) delite brskalniku ukaze – poteg levo pomeni "prejšnja stran", poteg desno pomeni "naslednja stran" in tako naprej. Manj izkušenim uporabnikom bo prav prišel *TargetAlert*, ki za povezave do datotek doda ikono, ki vam pove, za kakšno vrsto datoteke gre, preden nanjo kliknete.

ZA-ZA-ZABAVA

Preden so se avtorji odločili za ime *Firefox*, je brskalnik nosil cel kup drugih imen, vključno s *Firebird*.

Pred tem je bil *Phoenix*, še pred tem pa zgolj *Mozilla*. Obudite te dneve, ko je bila v modi menjava imen s *Firesomething*, ki spremeni ime vašega brskalnika, vsakič ko ga poženete. Lahko pa uporabite tudi *Wikalong*, ki vas obdari s stranskim okencem, polnim informacij drugih uporabnikov strani, na kateri se v tistem trenutku nahajate (prispevate lahko tudi svoje komentarje). Na koncu pa si poglejte še *FoxyTunes*, s katerim lahko nadzirate medijski predvajalnik po vaši izbiri kar z brskalnikom po vaši izbiri. **PCF**

NA DISKU

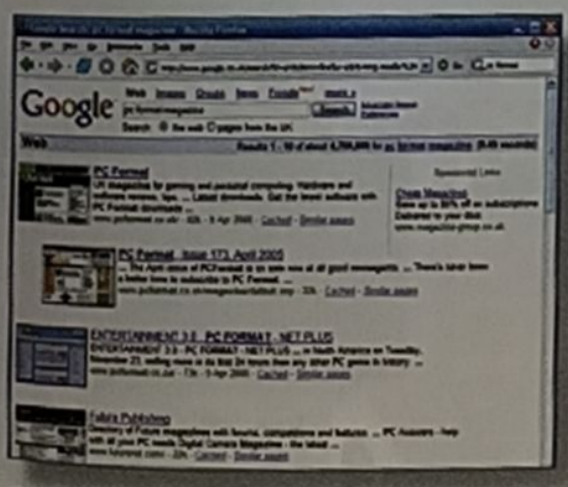
Firefox
Brskalnik je ta mesec na disku, skupaj s še nekaterimi dodatki. Uh, kako zelo ga imamo radi.
www.mozilla.org

ZoneAlarm
Eden najboljših programskih požarnih zidov na sceni, pa še brezplačen je. Podjetje ponuja tudi druge varnostne rešitve, ki se jih splača pogledati.
www.zonealarm.com

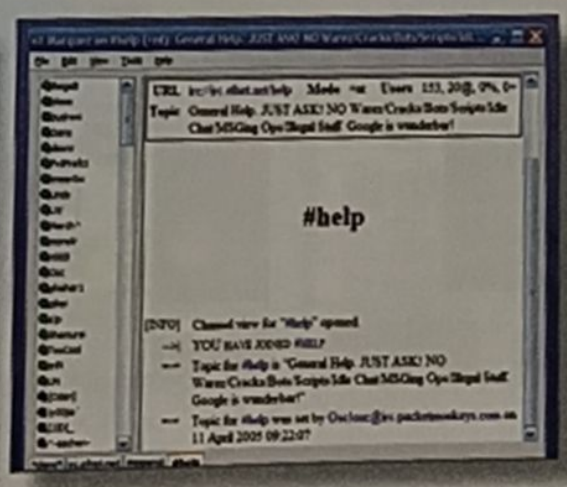
Mozilla
Pradedek *Firefoxa* je še zmeraj pri življenju. Grd kot vedno. Če vam je od videza bolj važna količina funkcij, potem naj bo ta brskalnik vaša prva izbira.
www.mozilla.org

Opera
Norveški program, ki je začel marsikatero revolucijo v svetu brskalnikov se še vedno bori za svoj prostor pod soncem. Kako se obnese proti *Firefoxu*? Preizkusite ga in se odločite.
www.opera.com

"Najbolj mogočen dodatek za Firefox, namenjen navigaciji, je znan kot RadialContext"



Slika pove več kot tisoč besed. Zakaj bi torej iskali z iskalnikom Google, ne da bi videli sliko tega, kar boste dobili? GooglePreview pokaže pomanjšane zaslonske posnetke spletnih strani, ki jih je Google našel, saj boste le tako takoj videli, kaj boste dobili.



Programska koda v srcu *Firefoxa* je močna in fleksibilna, kar dodatku *Chatzilla* – pravemu odjemalcu za IRC – omogoča, da je velik le 250K, kljub temu pa nudi večino funkcij, s katerimi se hvalijo njegovi desetkrat večji bratranci.

Firefoxov Download Manager je sicer v redu, vendar imamo mi raje podatke o snemanju datotek v statusni vrstici, kjer lahko nadziramo potek ali pa prekinemo snemanje z enim samim klikom. Tu stopi na sceno dodatek *Download Statusbar*, ki poskrbi za vse to in več.

Ukrotite planete

PCF se igra boga s programom *Solar Kingdom*

Kaj lahko razumno pričakujemo od življenja? Vsakdanja opravila, osnovne funkcije in preproste radosti – je to vse? Kaj pa naše najbolj temeljne sanje? Recimo skromna želja, ki smo jo na neki točki življenja izrazili prav vsi – igrati se boga in nadzirati celotno vesolje?

ZA KRMILOM

Solar Kingdom ponuja navidezno potovanje po galaksiji, na katerem se lahko ustavite na izbrani poljubni točki. Premikate lahko planete, spremenite postavitev sončnega sistema in celo sam čas, medtem pa se učite iz enciklopedije, ki je vključena v program. Pri zagonu programa pa vam zanimanja ne bo vzbudil planet, ki se bo prikazal pred vami, temveč nadzorni jeziček, označen z "God-like". Zaradi tega čudeža se boste pričeli dejansko precej neprijetno sliniti.

Program je razdeljen v dva dela, simulator in enciklopedijo. Najprej se boste najbrž hoteli malce poigrati s simulatorjem. Kdo pa se lahko upre potepanju s svetlobno hitrostjo, načrtovanju mrkov ali postavljanju lastnega telesa v orbito lun?

Enciklopedija je prav tako precej impresivna zadeva. Polna je najnovejših dejstev in številk, vključno s slikami in filmskimi posnetki Nase, tako da vam bo odgovorila na vse, kar ste kdaj želeli vedeti o nebesnih telesih. No, pravzaprav vam ne bo razkrila, kako lahko pripravite pangalaktični grlorez, razen te majhne izjeme pa je preprosto izvrstna.

Tako kot pri najstarejših problemih, s katerimi so se spopadali ljudje in bogovi – od gradnje masivnih objektov, vidnih iz vesolja, do odločanja o tem, katere police bi vtaknili v kopalnico – pa je zmeraj potrebna določena količina birokratskih priprav, da bi projekt sploh stekel. V tem primeru se morate odpraviti na **http://www.silverfrost.com/39/pc_format_registration_code.asp**, da dobite serijsko kodo, s katero boste lahko *Solar Kingdom* sploh namestili. Prav tako boste morali namestiti *Microsoft Agent* (dobite ga na **www.microsoft.com/msagent/downloads/user.asp**), če ga še nimate. **PCF**

Nadgradnja

Nadgradnja na različico 1.5 bo vašemu nebesnemu svodu dodala še več podrobnosti in vam omogočila ustvarjanje lastnih lun in asteroidov, z njo pa se bo naše noro vesolje prav tako vrtelo nazaj.
http://www.silverfrost.com/5/solar_kingdom/purchase.asp

NA DISKU

Solar Kingdom
Registracija je ključ, s katerim lahko odklenete številne skrivnosti uma in vesolja. Ali morda samo programa. Ja, samo programa...
www.silverfrost.com/39/pc_format_registration_code.asp

ACDSee
Če vas vaše nove "božje" veščine ne zaposlujejo dovolj, si lahko omislite ta popolnoma novi preizkusni pregledovalnik slik.
www.acdsystems.com

VoodooLights
Zagotovo najbolj privlačen ohranjevalnik zaslona na vsem širnem svetu. Namestite ga in izkusite njegovo vrtinčasto, bleščečo veličastnost.
www.voodoolights.com

Ljubi bog

S takimi podrobnostmi vse skupaj ne bi smelo trajati sedem dni...

S klikom na ikono Book v okvirju Viewer Controls se samodejno odpre enciklopedija. To referenčno orodje prikazuje (najbolj) pomembne informacije o objektu, ki ga pravkar gledate v glavnem oknu Viewer.

Pod geslom Solar System boste našli besede "Sončni sistem je vsaj iz našega vidika zelo velik prostor." Čeprav ni ravno Douglas Adams, pa si zelo prizadeva biti dostopna in informativna. Ali ste vedeli na primer, da naj bi imel Enceladus (ena izmed Saturnovih lun), popolnoma tekoče jedro? Ali da bi za potovanje na Luno pri hitrosti 100 km/h potrebovali 160 dni? Ta podatek v resnici ni preveč koristen, razen če načrtujete polet vesoljskega plovila pri hitrosti mopeda okoli Tivolija.

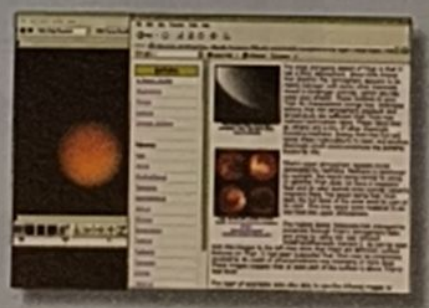
SVETA NEBESA

Okno Sky Viewer deluje podobno kot planetarij; prikazuje lepoto in veličastnost nočnega neba in vam pomaga identificirati ozvezdja in druge nebesne objekte, ki jih imamo običajno za samoumevne. To je še posebej uporabno, kadar želite podoživeti vrhunec filma Upornik brez razloga.

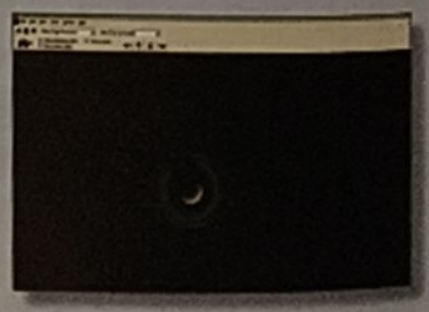
Upravljajte s prostorom in časom Kako prisiliti vesolje, da se ukloni vaši volji

1 Glavno okno **Viewer** na začetku privzeto prikaže naključni planet, v večini primerov Mars. S klikom na zaslon in z uporabo miške si lahko ogledate nebo okoli planeta. Kar je zabavno, dokler vam zaradi gibanja ne postane slabo. Če kliknete na ikono knjige, se bo prikazala pripadajoča stran enciklopedije.

2 Planet lahko označite v **Viewer Controls**, s pritiskom na ikono **Rocket** pa se nanj prestavite. Nato označite, kaj si želite ogledati z vaše izbrane točke v prostoru, in kliknite ikono **Camcorder**. Ne priporočamo vam, da gledate Sonce z Zemlje, saj si lahko poškodujete oči. Bili ste opozorjeni.



3 Opazili boste, da planeti drsijo iz okna **Viewer** – razlog tiči v tem, da se premikajo v realnem času. Tak način prikaza lahko izklopite s klikom na **Always watch planet**. Jeziček **God-like** omogoča nastavljanje hitrosti simulacije, vas pa žal ne opremi z vsemogočnostjo ali nezmotljivostjo.



4 V oknu **Solar Map** lahko približujete in oddaljujete pogled v sončnem sistemu in ročno določate položaje kamere. Okno **Sky Wiew** prikazuje, kakšno naj bi bilo videti današnje nočno nebo. Izberete lahko katerokoli lokacijo na svetu in celo pogledate skozi okno in sliko na zaslonu primerjate s pravo stvarjo.

mobinet

prva slovenska revija o mobilnih tehnologijah

POLETNA DVOJNA IZDAJA

Ujemi poletje

nagradni MMS fotonatečaj

Philips Discman za vse nove naročnike

Več kot
100 brezžičnih naprav

Pregled najnovejših prenosnih računalnikov

Test ultra lahkih prenosnikov

Dell x1 in HP nc 4200

Digitalna fotografija:
Panasonic LZ2, Panasonic LS1, Sony DSC W17, Sony DSC T7

mobilna telefonija

Motorola A1000, Nokia 3230, Nokia 6020, Sagem My X6-2, Samsung Z130, SE Z800

mobinet

prva slovenska revija o mobilnih tehnologijah

Če boste poslali izrezani kupon, ki ga najdete v reviji MOBINET, boste v žrebu za LCD TV in pet predplačniških paketov MobiTukalica z Discmani.

SODELUJ V NAGRADNEM ŽREBANJU

podarja Mobitel d.d.

5x

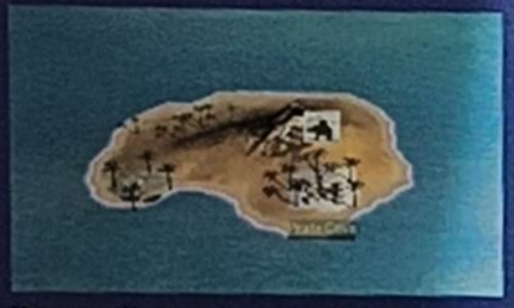
POSTANI NAROČNIK REVIJE MOBINET!

... vse to za samo 7.720 SIT

Vsakemu novemu naročniku podarimo **discman Jogproof** znamke **Philips**. **Dijaki in študentje z dokazilom o šolanju naročate s 15% popustom.**

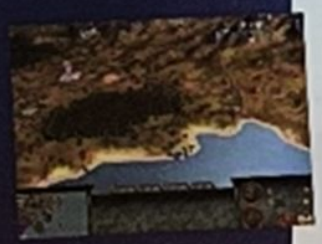
www.mobinet.si

PCF se posveti dosežkom, zgodovini in neskončnim možnostim pri predelovanju iger



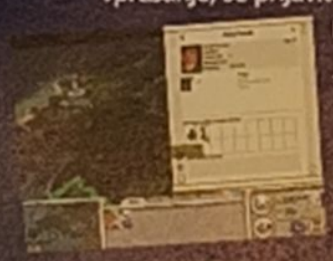
V tem vodiču boste izdelali takle zapuščeni otok. Lahko seveda zgradite tudi kaj drugega.

Serijo Total War navdušenci predelujejo že od samih začetkov: od Shoguna, preko Medieval do Viking Invasion so razvijalci podpirali in pomagali skupnosti pri tem opravilu. In ko so pri Creative Assembly objavili, da bo igra Rome še bolj odprta za predelave, so ljubitelji samo še bolj nestrpno čakali na njen izid.



Še preden je Rome: Total War uradno skočila na police trgovin, je izšlo že nekaj predelav za demo različico. Seveda pa se je kvaliteta teh predelav po izidu končne različice strmo dvignila. Obstajajo predelave, postavljene v različna zgodovinska obdobja: fevdalna Japonska, Napoleonove vojne; predelave, kot je Europa Barbarium, ki želijo prispevati k zgodovinski natančnosti; predelave, ki temeljijo na knjigah, kot so Wheel of Time in The Lord of the Rings; in predelave, ki so zrasle popolnoma v domišljiji njihovih avtorjev, kamor sodi Blue Lotus.

Na straneh www.totalwar.org, www.totalwar.com in podobnih si navdušenci izmenjujejo ideje in izkušnje in pomagajo drug drugemu. Če imate kakršnokoli vprašanje, se prijavite in pokukajte pod razdelek o predelovanju. Rome ima eno najboljših skupnosti v svetu iger, verjemite nam na besedo.



Izdelava številnih orodij za Rome je gotovo olajšala življenje vsem, ki se ukvarjajo s tem poslom, kar je lahko samo dobra stvar, kajne?

Povejte svoje www.pcformatslo.net/forum

Izdelajte mod za Rome: Total War

Obstajajo ljudje, ki niso nikoli zadovoljni. Ko je izšla igra *Rome: Total War*, je hitro dobila sloves ene najboljših strateških iger vseh časov, okitila se je s številnimi nagradami, a kljub temu so nekateri posamezniki želeli, da bi bila drugačna. Imeli so svojo lastno vizijo popolne strateške igre in zato so se odločili popolnoma predelati *Rome* (na srečo ne v slogu Nera). Če želite zgodovinsko bolj natančno izkušnjo, popolnoma novo ozadje, kot je recimo starodavna Japonska ali pa nek izmišljen svet, je modificiranje pravi odgovor. Lahko se odločite za bolj leno pot in snamete predelavo nekoga drugega ali pa si zagotovite, da boste igrali natanko to, kar želite in sami primete v roke orodja. Ne zamerimo vam, če ste mnenja, da vam bo predelovanje vzelo preveč časa, da je samo garanje in ni vredno vašega truda, vendar nimate prav. V tej seriji v treh delih vam bomo pokazali, kako enostavno je pravzaprav modificiranje igre *Rome*. PCF

Spreminjanje zemljevida

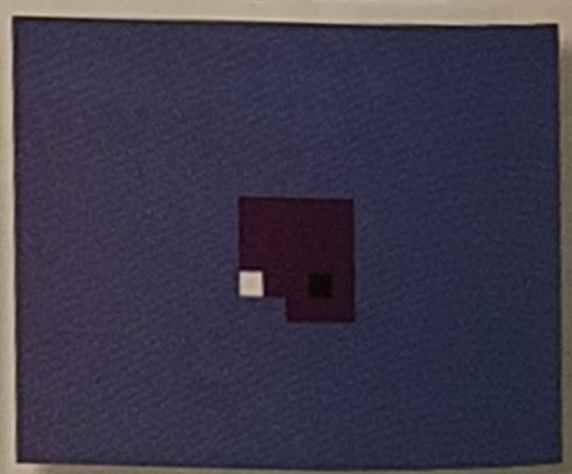
Korak za korakom do lastnega zapuščenega otoka

Najprej preberite okvirček No, pa začnimo na vrhu sosednje strani in nato odprite novo ustvarjeno mapo data\world\maps\campaign\my_campaign.

Verjetno boste hitro našli datoteko map.rmv. V njej se skrivajo podatki, ki zadevajo zemljevid kampanje. Ampak te datoteke ni mogoče spreminjati – kako naj torej sploh predelamo zemljevid po svojih željah? *Rome: Total War* odpre to datoteko, ko začnete igrati kampanjo, če pa je ne najde v omenjeni mapi, ustvari novo. Ta nova datoteka je ustvarjena na podlagi vseh ostalih obstoječih datotek v tej mapi. Vsaka datoteka je zadolžena za drugo stvar in o vseh bomo na teh straneh nekaj povedali. Če pa si želite bolj natančnih informacij, se poglobite v datoteko "Know the files" na našem disku. Predelovanje začnite tako, da izbrišete map.rmw.

1 Prva datoteka, ki jo boste spreminjali (s pomočjo programov, kot je *Photoshop*), je **map_heights.tga**. Ta datoteka določa glavne značilnosti zemljevida, kot so gore in morja. Kopno je predstavljeno s pomočjo različnih odtenkov sive barve. Bolj svetla kot je barva, višja je nadmorska višina. Morje je lahko kateregakoli odtenka modre.

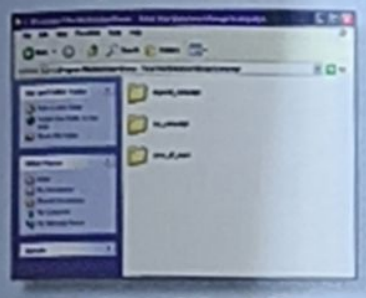
5 Naslednja datoteka ki jo boste obdelali, je **map_regions.tga.** Morda boste opazili, da sta bili prejšnji datoteki dvakrat tako veliki plus en piksel. Vsaka barva predstavlja drugo regijo. Črna pika (RGB, 0, 0, 0) predstavlja mesto, bela pika (RGB 255, 255, 255) pa naj bo tam, kjer želite imeti pristanišče.



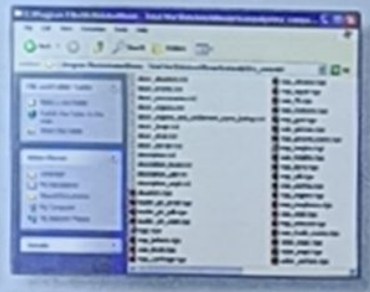
6 Uporabite še neuporabljeno barvo – recimo RGB 100, 10, 100 – in narišite provinco. Dodajte črno piko tja, kjer želite imeti mesto, in še belo piko za pristanišče. Poskrbite, da nobena pika ne bo na gori ali v morju. Naj vam bo vodilo zgornja slika.

No, pa začnimo

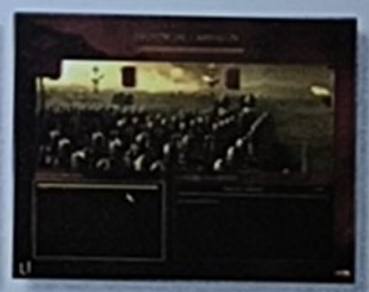
Ustvarjanje lastne kampanje za enega igralca



1 Odprite **C:\Rome: Total War\data\world\maps\campaign**. Tukaj lahko vidite dve mapi, **imperial_campaign** in **sons_of_mars**. Vsaka predstavlja svojo kampanjo. Zemljevid kampanje določajo datoteke v tej mapi. Ustvorite svojo in jo poimenujte **my_campaign**.



2 Odprite mapo **imperial_campaign** in prekopirajte vse mape iz nje v **my_campaign**. Zdaj odprite še **data\world\maps\base** in spet prekopirajte vse datoteke v **my_campaign**. Tako ste ustvarili novo kampanjo; ostala vam je še ena datoteka, ki jo je treba prekopirati.



3 Skočite v mapo **data\text**. Prekopirajte datoteko z imenom **imperial_campaign_regions_and_settlement_names.txt** in poimenujte novo različico **my_campaign_regions_and_settlement_names.txt**. Zdaj imate kopijo kampanje, ki jo lahko po mili volji spreminjate.

NA DISKU

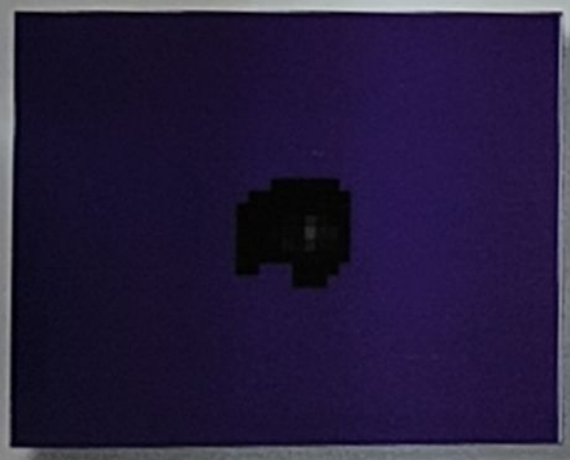
Datoteke vodiča
To so datoteke, kakršne bi morali imeti ob koncu tega vodiča. Primerjajte z njimi svoje in odkrili boste, kje ste ga polomili.

Caligula Unit Editor
Caligula ponuja lahek način predelave enot za *Rome: Total War*. Z urejevalnikom lahko spreminjate statistike, modele, teksture in še kaj. **www.totalwar.org/Downloads/Rtw_Uploads/RTWupload/Caligula_v055.zip**

Know the Files
To je dokument, ki vsebuje podrobne informacije o vseh datotekah, ki so potrebne za modificiranje zemljevidov v strategiji *Rome: Total War*.

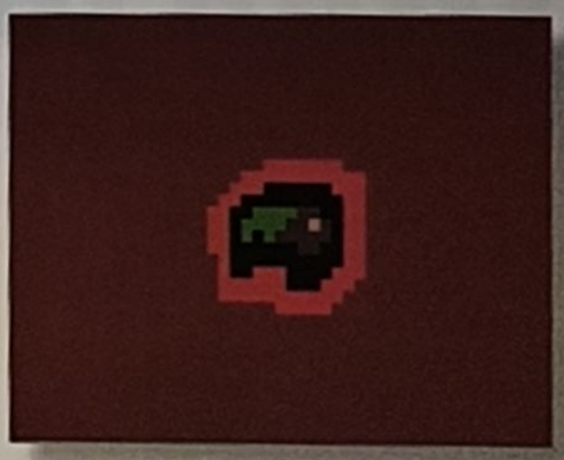
XPAK
Nekaj datotek potrebnih pri predelavi je v datotekah PAK, ki so podobne datotekam ZIP. *XPAK* jih bo raztegnil. **www.twcenter.net/downloads/db/?mod=43**

NASLEDNJI MESEC
NADALJEVANJE TEGA VODIČA
VSE, KAR MORATE VEDETI O PREDELAVI ENOT V ROME: TOTAL WAR; VKLJUČNO S STATISTIKAMI, TEKSTURAMI IN 3D GRAFIKO

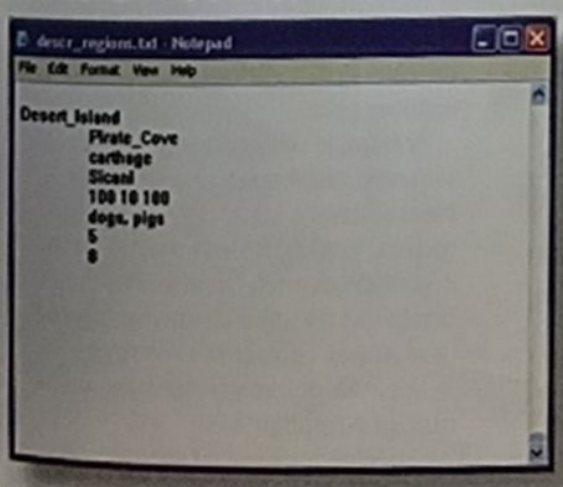


2 Narišite zdaj majhen zapuščen otok s pomočjo programa za urejanje slik, pri tem pa nastavite rdečo, zeleno in modro barvo (RGB) na 1, 1, 1. Običajno lahko to postorite v barvni paleti. Zdaj lahko dodate kakšno vzpetino. V našem primeru bomo na otok dali manjšo goro, ki jo prikazujejo svetlejše barve.

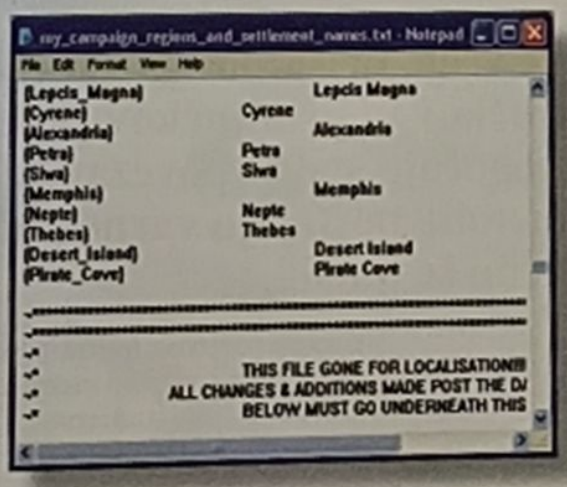
3 Zdaj odprite **map_ground_types.tga**. Ta datoteka se uporablja za določanje tipov terena za vsak košček zemljevida. V dokumentu "Know the files" na priloženem disku boste našli podroben seznam vseh barv, ki predstavljajo vse tipe tal, ki jih lahko najdete v igri in še nekaj dodatnih, koristnih informacij.



4 Uporabite RGB 0, 0, 0, da poslikate otok z divjino. Zdaj uporabite RGB 98, 65, 65 za obarvanje gore, za njen vrh pa uporabite en piksel barve RGB 196, 128, 128. Če želite, lahko otoku dodate nekaj razredčenega gozda (RGB 0, 128, 0) in nekaj plitve vode (RGB 0, 0).

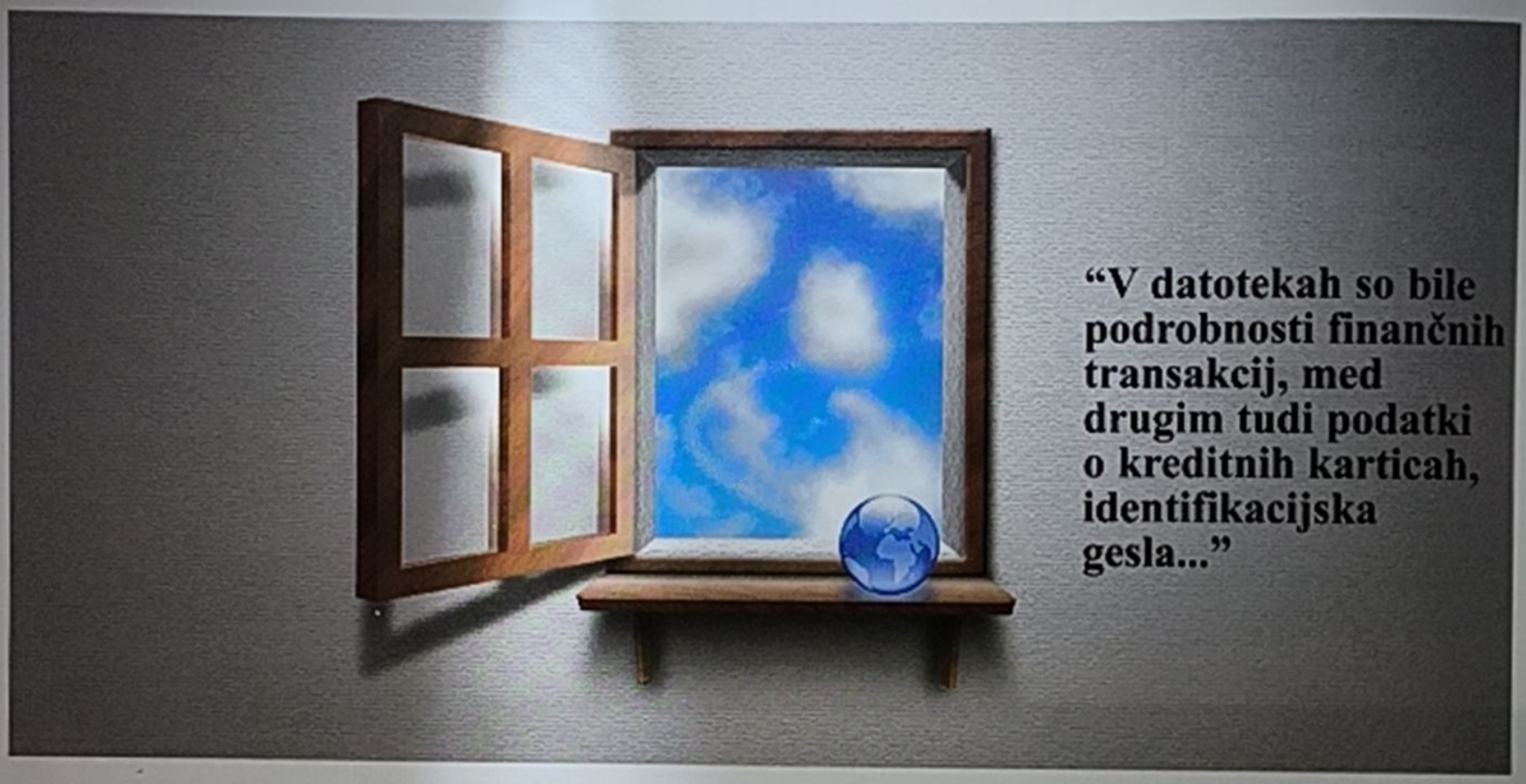


7 Datoteka **descr_regions.txt** vsebuje seznam vseh provinc. Da bi dodali svojo, pojdite na konec in dodajte tekst, ki ga vidite na sliki. Zdaj lahko napišete tekst, ki s bo pojavil v igri: dodajte Desert_Island in Pirate_Cove na seznam, ki ga najdete v **descr_regions_and_settlement_name_lookup.txt**.



8 Zdaj skočite v **data\text** in dorpite **my_campaign_regions_and_settlement_names.txt**. Tu igra jemlje imena, ki so določena v **descr_regions.txt** in postavi tekst na desni strani. Pojdite na konec seznama in dodajte tekst, ki je na sliki (med obe strani dajte tri presledke s tabulatorjem).

9 V **data\world\maps\campaign\my_campaign** open **map_climates.tga**. S tem boste določili, kakšne vrste klimo bo imelo katero področje. Da bo to videti puščavniško, napolnite območje z RGB 102, 45, 145. Pri tem ni treba, da se strogo držite naših navodil. Zdaj je vaš otok končan.



"V datotekah so bile podrobnosti finančnih transakcij, med drugim tudi podatki o kreditnih karticah, identifikacijska gesla..."

Odprta okna

Tomaž Bratuša napade sisteme Windows 95/98, Me in XP in zmaga

V tem delu serije vam bomo predstavili orodja in metode, s pomočjo katerih napadalci neavtorizirano dostopajo do različnih sistemov Windows. Napade si bomo pogledali tako na lokalni ravni, kakor tudi oddaljeno preko omrežja, in se poglobili tudi v kak primer iz prakse svetovalcev za informacijsko varnost. Kasneje pridejo na vrsto tudi ostali operacijski sistemi zato predlagamo, da ostanete na zvezi.

ZLATA ŽILA

Na začetku vam bomo predstavili enega izmed primerov iz prakse, na podlagi katerega boste dobili občutek, kako lahko na videz nenevarno ogrožanje sistema preraste v pravo poslovno katastrofo. Med pregledovanjem internega omrežja enega izmed podjetij smo pričeli z klasičnim postopkom zbiranja informacij ter pri tem že v prvih petih minutah naleteli na desetine zanimivih ciljev. Pregledovanje priključkov je pokazalo, da se na enem izmed računalnikov izvaja več uslug, med njimi tudi NetBIOS "Session Service", TCP 139. S tehnikami, opisanimi v prejšnjih člankih, smo popisali uporabnike in si pridobili dostop do sistema na ravni uporabnika z imenom "accounts" in z geslom, ki ga ni bilo ravno težko uganiti. Med pregledovanjem datotek v skupni rabi smo med standardnimi skritimi in administrativnimi datotekami odkrili tudi mapo z imenom "porocila". V njej smo našli nenavadne datoteke s končnico .REP, vendar v njih ob hitrem pregledu nismo naleteli na ničesar posebej zanimivega.

Preverjanje smo nadaljevali v smeri pridobitve dostopa na ravni lokalnega administratorja in s tem pregledali vsebino diskov. Glede na različne varnostne ovire smo za pridobitev lokalnega dostopa potrebovali dva dni trdega dela. Med pregledovanjem lokalnega sistema smo ponovno naleteli na datoteke v skupni rabi in datoteke .REP. Med ponovnim pregledom omenjenih datotek nas je oblil hladen znoj, saj smo ob ponovnem pregledu odkrili, da so v tistih, ki smo jih pri prvem vohljanju izpustili, podrobnosti finančnih transakcij, med drugim tudi podatki o kreditnih karticah, identifikacijska gesla in nakupovalne navade. Skratka, zlata jama za hekerje!

"Z vse večjo prisotnostjo kabelskih priključkov in priključkov DSL, ki omogočajo stalno povezavo z internetom, postajajo varnostni problemi še hujši"

Na osnovi primera lahko vidimo, kako brezglavo pridobivanje dostopa na ravni administratorja ni vedno najbolj ekonomičen način za vdor v sistem. V tem primeru povsem na mestu pregovor, ki pravi: "Ko daste ljudem v roke kladivo, ti vidijo samo še žeblje."

KLADIVA IN ŽEBLJI

Najpomembnejše dejstvo, ki si ga mora administrator omrežja zapomniti v zvezi s sistemi Windows 95/95B/98/98SE in njihovemu nasledniku, Windows Me, je to, da se med snovanjem sistemov ni veliko razmišljalo o varnosti. Varnost je prišla v ospredje šele s prihodom Windows NT/2000 in še posebej XP, pred tem pa je bil glavni poudarek na preprostosti uporabe. Navedeno predstavlja za administratorje in uporabnike, ki se tovrstnih nevarnosti ne zavedajo, veliko nevarnost. Win 9x/Me je izjemno enostavno nastaviti, zato osebe, ki jih uporabljajo, pogosto niso pozorne na varnostni vidik, kot je na primer izbira kakovostnega gesla.

V bistvu je celotna situacija še hujša, ker varnostno neizobraženi uporabniki Win9x/Me predstavljajo vrata v lokalno omrežje podjetja. V nekih primerih pa žrtve na takih domačih sistemih, povezanih v internet, hranijo tudi občutljive informacije (naslove računalnikov, uporabniška imena, gesla, dnevnike, dokumente, strategije, testne različice programov...)

Tovrstne probleme še dodatno potencirajo virusi in ostali zlonamerni programi, katerih glavni namen je prenos informacij z okuženih sistemov. Tako lahko en tak uporabnik s svojega domačega računalnika nevede pošlje okuženo prilogo na službeni računalnik in s tem odpre tunel sko-

zi požarni zid podjetja. Z vse večjo prisotnostjo kabelskih priključkov in priključkov DSL, ki omogočajo stalno povezavo z internetom, postajajo tovrstni varnostni problemi še hujši. Ne glede na to ali ste domači uporabnik Win9x ali pa administrator tovrstnih sistemov, morate vsekakor poznati orodja in tehnike napadov. Berite dalje, predvsem pa nehajte videti samo žeblje!

Na srečo ravno enostavnost sistemov Win9x/Me poenostavi tudi postopke za njihovo učinkovito varovanje. Ker tovrstni sistemi niso projektirani kot pravi večuporabniški operacijski sistemi, so možnosti njihove oddaljene administracije resnično omejene. S pomočjo orodij, vgrajenih v Win9x/Me, se ne morejo izvrševati ukazi na daljavo, oddaljeni dostop do baze "registry" pa je mogoč samo s pomočjo dobaviteljev varnostnih sistemov kot so strežniki Windows NT/2000 in Novell NetWare. To se imenuje varnost na ravni uporabnika (ang. "user-level"), za razliko od varnosti na ravni deljenih virov (ang. "share-level") oziroma lokalnega varovanja uporabniških imen in gesel, kot v primeru Win 9x/Me. (Win 9x/Me ne more delovati kot strežnik za preverjanje identitete na ravni uporabnika.) Zato se varnost sistemov Win 9x/Me najpogosteje ogrozi na klasičen način, s pomočjo slabih nastavitev sistema, zvabljanja uporabnika v izvršitev škodljive kode in s pomočjo fizičnega dostopa do sistema.

Tehnike oddaljene zlorabe sistemov Win9x lahko razdelimo v štiri osnovne kategorije: neposredno povezovanje z datotekami v skupni rabi (tudi tistih z uporabo moderna), namestitev zadnjih vrat, zloraba znanih pomanjkljivosti strežniških aplikacij in onemogočanje storitev (DoS...). Ker so za tri od navedenih možnosti potrebne nepravilne nastavitve sistema, je mogoče tovrstne pomanjkljivosti relativno enostavno in neboleče odpraviti.

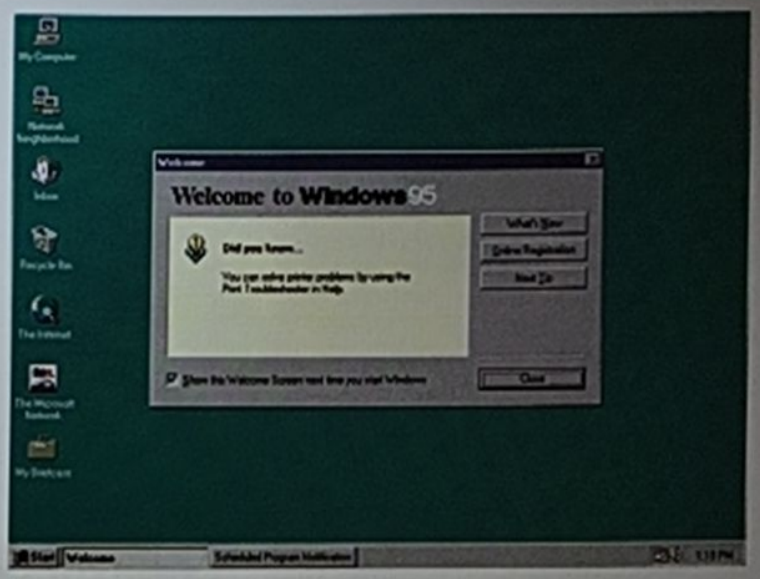
NEPOSREDNA POVEZAVA

Neposredno povezovanje z datotekami Win 9x v skupni rabi je najbolj očiten in najlažji način za vdor v oddaljen sistem Win 9x. Win 9x namreč ponuja tri načine za neposreden dostop do sistema. To so skupna raba datotek in tiskalnikov, strežnik modemskih povezav in oddaljeno delo z registrom. Zadnja izmed naštetih možnosti zahteva strokovno prilagoditev sistema in varnost na ravni uporabnika. Zaradi navedenega se tovrstna konfiguracija redko najde na sistemih izven lokalnih omrežij podjetij.

Prvi mehanizem dostopa omogoča sledenje identifikacijskim podatkom uporabnikov, ki se na datoteke Win 9x v skupni rabi povezujejo z oddaljenih sistemov. Uporabniki pogosto uporabljajo eno geslo za dostop do različnih sistemov, kar napadalcem omogoča širjenje napada na ostale mrežne sisteme.

Ker trenutno ne poznamo učinkovitega napada na tiskalnik, ki bi razen igranja s tiskalnikom vključeval kakšno konkretnejšo nevarnost, se bomo v nadaljevanju osredotočili na datoteke v skupni rabi. V prejšnjih člankih smo nekatera izmed orodij za iskanje deljenih diskov v omrežju Windows že opisali in ugotovili smo, da so nekatera ob uspešnem ugibanju gesel celo uporabna za napad. Eno izmed tovrstnih orodij je tudi **Legion**, ki ima sposobnost pregledovanja naslovov IP, poleg tega pa pozna tudi tehniko ugibanja gesel s pomočjo slovarja "brute force".

Škoda, ki jo napadalec lahko naredi, je odvisna od vsebine map v skupni rabi. V njih so lahko zaupne datoteke, nekateri uporabniki pa dajo v skupno rabo celo osnovno particijo svojih sistemov, kar napadalcem resnično polepša dan. V takšnih primerih lahko napadalci v mapo **%systemroot%Start Menu%Programs%Startup** dodajo zlonamerne programe, ki se nato samodejno zaženejo ob vsakem ponovnem zagonu računalnika žrtve. Najpogosteje napadalci dodajo programe, kot sta na primer *Back Orifice* ali *Netbus*, s pomočjo katerih nato prevzamejo popoln nadzor nad sistemom žrtve. Poleg tega pa lahko napadalci poskušajo tudi z lomljenjem datotek .PWL, o čemer smo že govorili.



V časih Windows 95 je bila varnost po pomembnosti tam okoli 43. mesta.

Obramba pred napadom na datoteke v skupni rabi je izredno preprosta, saj od vas zahteva samo izključitev omenjenega servisa. Administratorjem, ki skrbijo za večje število sistemov, predlagamo, da za izključitev servisa datotek v skupni rabi na vseh računalnikih uporabijo program *System Policy Editor* (poledit.exe). Program najdete v paketu Windows 9x Resource Kit (Win 9x RK) najdete pa ga

Hekerski obračuni

Tudi v svetu hekerjev obstajajo pravila

Po pridobitvi dostopa v sistem in namestitvi zadnjih vrat se poskušajo hekerji prepričati, da v sistem, katerega so si pravkar prilastili, nima dostopa še kdo drug iz njihovih vrst. To počnejo iz varnostnih razlogov, saj bi lahko drug heker napravil kakšno napako, na podlagi katere bi kasneje ujeli oba. V hekerskem podzemlju in njihovem žargonu se namreč pojmuje sistem, v katerega je heker uspešno vdrl, kot da je sistem njegova last ("Owned by attacker"). Račun za računalnik je že lahko izdan na ime vašega podjetja in tudi računalnik lahko počiva na vaši mizi, pa je kljub temu last hekerja, ki lahko po svoji volji nameša programsko opremo in spreminja nastavitve. Prva stvar, ki jo heker v novem sistemu stori, je to, da zakrpa vse varnostne luknje, vključno s tisto, skozi katero je vstopil v sistem, nato pa namesti zadnja vrata. Ironično je predvsem to, da heker izvaja opravila, ki bi jih moral že pred vdorom opraviti sistemski administrator oz. pravi lastnik sistema.

tudi na večini CD-jev z Win 9x v mapi \ **tools\reskit\netadmin**. Če datotek v skupni rabi ne smete onemogočiti, vam predlagamo, da uporabite kvalitetno geslo, sestavljeno iz osmih znakov (osem znakov je hkrati tudi največ, kar dopušča Win9x), v njih pa vključite tudi znake, ki niso črke (na primer @{$%!}) in posebne znake ASCII. Dobra rešitev je tudi to, da mapam v skupni rabi na koncu imena dodate $, kar bo povzročilo skrivanje datotek v skupni rabi v programih, kot je *Network Neighbourhood*, *Net View* in tudi pred programom kot je na primer *Legion*.

ŠIFRIRANE IDENTIFIKACIJE

Skupina LOpht je 5.januarja 1999 objavila varnostno pomanjkljivost sistema za preverjanje identitete v primeru dostopanja do datotek v skupni rabi sistemov Windows 9x. Skupina je namreč ugotovila, da sistem Win9x, v katerem je omogočeno deljenje datotek, v časovnem razmaku 15 minut pošlje isti poziv kot odgovor

"Probleme še dodatno potencirajo zlonamerni programi, katerih glavni namen je prenos informacij z okuženih sistemov"

na zahtevo za vzpostavitev povezave. Pri tem sistem Windows uporabi kombinacijo uporabniškega imena in poziva, da bi šifriral geslo oddaljenega uporabnika, medtem ko se uporabniško ime pošlje nešifrirano. Napadalcem tovrstna pomanjkljivost omogoča, da v istem časovnem intervalu ponovno pošljejo identično šifrirano zahtevo za preverjanje identitete in tako neavtorizirano vstopijo v sistem. V časovnem intervalu 15 minut namreč velja isto šifrirano geslo (bravo, Bill!).

Kljub temu, da gre za klasično napako v kriptiranju, se tovrstna slabost dokaj težko izkoristi. Za namene obrambe pa si lahko kljub temu na spletni strani **www.samba.org** pogledate popularni odjemalec UNIX za omrežja Windows, s pomočjo katerega lahko tovrstno pomanjkljivost v celoti odpravite.

NAPAD NA MODEME

Komponenta "Dial-Up server", ki je vključena v Win 9x, je še ena v vrsti komponent, za katere administratorji ne vedo natančno, kako naj jo sprejmejo. Z omenjenim orodjem lahko namreč vsak uporabnik svoj sistem spremeni v stranska vrata v celotno omrežje. Vse, kar mora uporabnik storiti, je to, da namesti modem in Microsoftov dodatni paket Plus! za Windows 95, ki vključuje tudi strežniške komponente za modemski dostop. (Windows 98 ima vso potrebno programsko opremo že vključeno).

Tak sistem zaposlenim omogoča enostavno dostopanje do datotek v skupni rabi, hkrati pa kateremukoli uporabniku oziroma napadalcu na drugi strani modemske povezave omogoča popisovanje in odkrivanje gesel (če ta sploh obstajajo) datotek v skupni rabi.

Najenostavnejša obramba pred napadi na modemske povezave je, da preprosto ne uporabljate storitve "Dial-up server" in to onemogočite tudi ostalim uporabnikom s pomočjo že omenjenega programa *System Policy Editor*. Če je uporaba modemskih povezav neizbežna, boste morali za uspešno obrambo uporabiti kvalitetna kriptografsko zaščitena gesla ter zagotoviti preverjanje identitete na ravni uporabnika s pomočjo specializiranega računalnika, kot je na primer strežnik NetWare. Vsakemu od virov v skupni rabi dodelite geslo in mu na konec imena dodajte simbol **$**. Napadalci, ki bodo napadli tako zavarovan klicni strežnik, bodo pridobili dostop do datotek lokalnega sistema, vendar bo njihov globlji prodor v omrežje onemogočen, saj Win 9x ni sposoben usmerjati mrežnega prometa.

Vedeti morate, da Dial-Up Networking (DUN) ni namenjen samo modemom, saj podpira tudi navidezna zasebna omrežja (Virtual Private Network, VPN). VPN je bil uveden z različico DUN 1.3 in omogoča veliko bolj varno komunikacijo s strežnikom VPN z Windows NT, hkrati pa je odločilen pri obrambi pred napadi DoS. Seveda pa obstajajo tudi slabe točke povezav VPN, o čemer bomo govorili v katerem od naslednjih člankov.

BAZA REGISTRY

Za razliko od Windows NT v Win 9x ni vgrajena sposobnost oddaljenega dostopa do registra. Kljub temu pa se oddaljeni dostop do registra lahko izvede, če se v sistem Win 9x namesti Microsoftova storitev imenovana "Remote Registry" (najdete jo v mapi **admin\nettools\remotreg** namestitvenega CD-ja Windows 9x). Za uporabo storitve Remote Registry morate vključiti varovanje na ravni uporabnika, za dostop pa boste potrebovali tudi veljavno uporabniško ime. Če imajo napadalci srečo in najdejo sistem, v katerem je nameščena storitev Remote Registry, lahko dobijo tudi dostop do datotek v skupni rabi, v katere lahko zapisujejo podatke in uganejo identifikatorje za dostop do registra, potem lahko teoretično s sistemom naredijo kar želijo. Se vam zdi, da je takšno luknjo lahko zakrpati? Tudi nam se ne zdi, da bi bilo to mogoče. Če nameravate namestiti Remote Registry, potem na prvem mestu izberite dobro geslo. V nasprotnem primeru storitve raje ne nameščajte, saj boste veliko mirneje spali. **PCF**

Birokrat
ZA WINDOWS
Birokrat
ZA USPEH

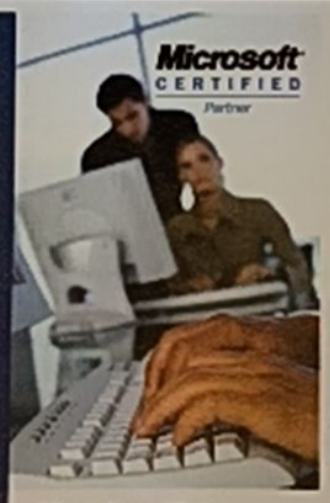
Najpopolnejši programski paket za uspešno vodenje poslovanja podjetij, samostojnih podjetnikov, zavodov in društev.

Brezplačni demo CD in predstavitev

Enostavno in dvostavno knjigovodstvo za s. p.

Možnost nakupa na 12 mesečnih obrokov

Zagotovljen servis po vsej Sloveniji



Ugodnosti ob nakupu:
- 12-mesečne brezplačne nadgradnje programa
- Brezplačni prenos podatkov iz starega programa
- Brezplačni uvajalni tečaj

Birokrat
Za Microsoft® Windows®

ANDERSEN
ANDERSEN d. o. o.
Dunajska 263, 1000 Ljubljana
Telefon: 01/5-300-200
Faks: 01/5-300-219
e-pošta: birokrat@andersen.si

PE KOPER
Kidričeva 29, 6000 Koper
Telefon: 05/66-93-990

www.birokrat.si

svema

Svema Co. d.o.o., Vilharjeva 29, Ljubljana

www.svema.si

Telefon ali kamera?

• Funkcionalno oblikovanje sprednje in zadnje strani • Video posnetki visoke kakovosti • 41MB notranjega pomnilnika – to pomeni do 580 slik • Pošiljanje slik in video posnetkov s funkcijo QuickShare • Vgrajen FM radio s slušalkami • Pretakanje glasbe in videa z MP3 in MPEG4 predvajalnikom • Povsem nove 3D igre • Bluetooth™ tehnologija

Sony Ericsson

Novi K700i s funkcijo *QuickShare*.

Gregor Mraz
NE PREKAŠA BEDAKOV

VprašajteGregorja...

ODGOVORI NA VAŠA VPRAŠANJA

Hitri kviz

Testiramo vaše računalniško znanje

1 **Kdo je bil prvi razvijalec, ki so mu dovolili prekoračiti državni proračun za desetkrat?**
a) Charles Babbage
b) Seymour Cray
c) Bill Gates
d) Fred Brooks

2 **Na katerem operacijskem sistemu je bil delno zasnovan zloglasni DOS?**
a) Unix
b) CP/M
c) MVS
d) ProDOS

3 **Morda veste, kje hranijo prvi tranzistor na svetu?**
a) Palo Alto, California
b) Mountain View, California
c) Boston, Massachusetts
d) Murray Hill, New Jersey

4 **Kako je ime četrtemu duhu v Pac Manu?**
a) Clyde
b) Dinky
c) Shadow
d) Sue

5 **Guvf dhrfgvba vf rapbqrq jvgu jung?**
a) BinHex encoding
b) ROT-13
c) Uuencoding
d) Xxencoding

Odgovori na strani 97

Čisto brezplačna tehnična pomoč

Vam bo računalnik navrtal luknjo v možgane in rano v želodec? Dovolite Gregorju, da vas odreši muk in mu pišite na **mraz@pcformatslo.net**, če vam pa ne uspe dovolj usposobiti PC-ja, pa mu pošljite navadno pisemce na **PCFormat, Za Mraza, Trg revolucije 2, 2000 Maribor**.

Pomoč je na voljo tukaj

Ko je soočen z izbiro med odgovarjanjem na vaša vprašanja in pospravljanjem pisarne, Gregor Mraz nejevoljno pomete svinjarijo z mize v prvi predal in začne pisati...

Sistemi za vodno hlajenje so učinkoviti, a zavzamejo precej prostora.

HLAJENJE
Veliko prevroče!

V Pred kratkim sem kupil nov računalnik, ker je bil stari prepočasen in ga je bilo že mučno uporabljati. Zdaj pa imam težave v igrah. *World of Warcraft* lahko igram kakšno minuto, *CS:S* pa svojih 20 sekund, preden se računalnik sam ponovno zažene. Če močno znižam ločljivost, lahko igram nekoliko dlje, a takšnih kompromisov ne želim sklepati in bi rad odkril vzrok za moje težave. Če bi mi lahko pomagal, bi ti bil zelo hvaležen. Moja trenutna konfiguracija je: Intel Pentium Prescott 4 3GHz (800FSB) s tehnologijo HT, osnovna plošča Gigabyte GA-8IPE1000 Pro-G (Springdale Socket 478), pomnilnik Crucial 1GB DDR PC3200 CAS3.0 Dual Channel Kit (2 x 512MB)...

BREZIMNI BRALEC

O No, ti si uporabnik računalnika, ki bi ga hlajenje moralo zelo zanimati. Dvajset sekund *Counter-Strika* je v bistvu petnajst sekund dlje, kot ga lahko sam običajno prenesem, se pa strinjam, da pri igranju *WoW* po minuto skupaj svojega lika ne boš mogel kaj pretirano nabildati. Najbolj enostaven način za ugotavljanje, če je za tvoje težave dejansko krivo pregrevanje, je ta, da snameš stranico z računalnika in igraš pri odprtem oknu. Če bo to podaljšalo čas igranja, pa čeprav le za minuto, je vsekakor kriva previsoka temperatura sistema. Da bi tvoj sistem presegel delovno temperaturo v manj kot minuti, mora doseči temperaturo, ki je vsaj 20°C višja od najvišje dovoljene. Torej je treba temperaturo znižati za 20°C in še vsaj dodatnih 5°C za dobro mero (in varno delovanje), da bo sistem stabilno deloval.

Ker je tvoj sistem nov, še verjetno ni preteklo dovolj časa, da bi se v njem nabral kup prahu, a se ga vseeno splača spihati. Če lahko, premakni kartice na vodilih PCI čim dlje stran od grafične kartice, da se bo ta lahko bolje hladila, vse kable za naprave IDE pa pomakni stran od procesorja, pomnilnika in grafične kartice.

To pa seveda ne bo dovolj, zato bo treba povečati pretok zraka okoli hladilnikov. Najprej preveri, če se vsi nameščeni ventilatorji dejansko vrtijo. Nato preveri, če so kakšni ventilatorji nameščeni tako, da pihajo zrak v napačno smer in tako izničijo delovanje drugih ventilatorjev. Ventilatorji na napajalnikih so vedno obrnjeni tako, da vlečejo topel zrak iz ohišja. Če imaš kakšne ventilatorje na spredniji stranici, torej poskrbi, da bodo ti zrak dovajali v ohišje. Poskusi ohišje postaviti na višje mesto, da ne bo stalo na tleh, kable pa speljí tako, da ne bodo blokirali ventilatorjev. Če vse to še vedno ne bo dovolj, boš pač moral izklopiti tisti opekač na USB, ko boš igral igre.

HLAJENJE
Prevroče?

V Imam nov PC s 3GHz P4. Opazil sem, da procesor deluje pri 50 stopinjah Celzija.

Med igranjem iger se temperatura povzpne do 60 stopinj. V ohišje sem vgradil dva dodatna ventilatorja (samo ohišje ima samo dva), pa ni nič bolje. Ali obstaja kak poceni način za boljše hlajenje?

PETER

Lahko odpreš ohišje in naredš prepih po hiši. S tem bi verjetno znižal temperaturo sistema. Ta rešitev je čisto brezplačna, če seveda ne šteješ stroškov, ki bi jih imel z višanjem telesne temperature. Še ceneje je, če se manj sekiraš. Računsko zahtevne aplikacije, kot so igre, bodo vedno zvišale temperaturo sistema, kar pa ni problematično, če ta temperatura ne preseže predpisane delovne temperature. Za nove Pentiume 4 je meja med 67 in 72°C, kar pomeni, da bo najcenejša rešitev zate najbolj primerna. Ko se bo temperatura začela približevati kritični, boš opazil čudne napake in modre zaslone, pa tudi računalnik se ti bo začel brez razloga ugašati ali ponovno zaganjati. Običajno se prvi pregreje grafični čip, prvi znanilci tega pa so napake v teksturah in popačenja slike v 3D igrah, še posebej, če igre poganjaš, ko je računalnik že nekaj časa prižgan. Ponovni zagon napak ne bo odpravil, če pustiš PC počivati kakšno uro, pa zna biti bolje.

Če imaš omenjene težave, se spravi na vgradnjo novih ventilatorjev, če ne, pa se ohladi sam, namesto da dodatno mučiš svoj računalnik.

Viewsonica P90f za isto ceno. Slišal sem, da bi naj bili Viewsonici najboljši monitorji na svetu. Jezen sem bil na samega sebe, ker sem zapravil denar za manj kvalitetno napravo. V *PCFormatu* so bili Philipsovi monitorji vedno dobro ocenjeni, kar je botrovalo moji odločitvi. Ali ima 109B50 enako kvalitetno sliko, kar zadeva barve, nasičenost, kontrast in ostrino? Kako se obnese v primerjavi z Viewsonicom G90F? 109B50 uporablja tehnologijo Shadow Mask, Viewsonic pa tehnologijo SuperClear, ki bolje upravlja s fosforjem in ima optimiziran stekleni filter za žive barve in ostro sliko. Ali je ta tehnologija boljša od tehnologije Lightframe, ki jo uporablja Philips?

ANŽE

Veš kaj? Dvomim, da te sploh zanima, kako dober je tvoj monitor. Želiš si samo, da bi ti povedal, da je Viewsonic slabši. Primerjava pred nakupom je vsekakor dobra ideja, a ko enkrat kupiš opremo, nehaj primerjati! Pojma nimam, če je SuperClear boljši ali slabši od Lightframa in nimam niti najmanjšega namena ustreči tvojim osebnostnim motnjam z odkrivanjem razlik. Vse skupaj je tako ali tako samo marketinško nakladanje. Ne glede na to, kateri monitor boš izbral, se bo na trgu znašel boljši, lepši in zmogljivejši model, ki je povrhu vsega še cenejši. Če ne danes, pa jutri ali naslednji teden. Razlika med "najboljšim" monitorjem in takim ki je "samo" dober pa je tako majhna, da se zaradi nje obremenjujejo samo tisti, ki opremo dejansko testirajo. Zato se morajo proizvajalci zatekati k tako neumnim frazam, kot je "optimiziran stekleni filter". Izberi najboljši monitor, ki je v danem trenutku na voljo, na podlagi informacij, ki jih lahko dobiš, in se pomiri.

"Trdno sem prepričan, da je particioniranje organizacijska strategija duševno nestabilnih..."

MONITORJI
Popoln zaslon

Kupil sem si Philipsov monitor 109B50. Nekaj dni kasneje sem videl, da bi lahko dobil

OSNOVNE PLOŠČE
Napaka IDE

Že nekaj časa imam Težavo z mojim PC-jem, pojavi pa se samo, ko igram Igre – ko delam Karkoli drugega, je vse v Redu. Napaka je: "Atapi Fail IDE port 0 Did not respond in time." Zamenjal sem CD-ROM in Trdi Disk, pa ni nič bolje. Vsak Nasvet bo dobrodošel. Pa oprosti za Slovnične Napake.

SAMO

Slovničnih napak ravno ne delaš, a v čem je finta velikih začetnic? Ali slediš kakšnemu pravilu, za katerega še nisem slišal, ali pa se ti le tipka Shift občasno zatakne? Naslednjič samo prva beseda povedi in kratice, lepo prosim.

OK, spraviva se torej k tvoji težavi. Spontane zakasnitve kanala IDE po zagonu računalnika so običajno simptom pehajočega krmilnika IDE. To pa ne velja za tvoj računalnik, ker igre prav nič bolj ne obremenijo krmilnika IDE kot na primer *Word* ali *Paint Shop Pro*. Seveda obstaja možnost, da računalnik uporabljaš samo za igre in aplikacije, ki ne dostopajo do trdega diska, kot na primer... no... ne vem, katere, a obstajajo. Delovanje krmilnika je enostavno testirati: preprosto obremeni trdi disk, na primer s kopiranjem datotek na različne lokacije. Če se pojavi ista napaka, potem je kriv krmilnik IDE na osnovni plošči, tako da boš potreboval nov krmilnik, osnovno ploščo ali računalnik, pač odvisno od tega, s koliko denarja nameravaš rešiti to svojo napako.

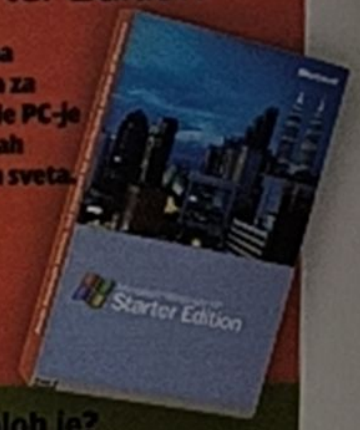
Vseeno pa dvomim, da boš prisiljen v takšno nadgradnjo, ker imam slutnjo dimenzij Notre Dama, ki mi pravi, da je težava v napajalniku. Ko zaženeš igro, začne grafična kartica sesati dodatnih 50 ali več vatov iz napajalnika, tako da se napetost na 12-voltnih vodih toliko zniža, da trdi disk začne zamujati. Če bi se rad prepričal, vtakni voltmeter v črne in rdeče vode na vtiču, ki vodi v trdi disk. Lahko pa preprosto verjameš moji intuiciji in si omisliš dostojen napajalnik.

ZAGON
Utripalka

Ko zaženem moj novi računalnik in vstavim podporni disk, se ta zažene do FreeDOS-a z utripalko, potem pa se ne zgodi nič drugega. Ali lahko namestim Windows XP Home, če

FAQ
Windows XP Starter Edition

Slujšana različica za zastarele PC-je v državah tretjega sveta.



Kaj sploh je?

Gre za okleščeno različico Windows XP, ki je bila zasnovana za začetnike, ki imajo zelo osnovno strojno opremo.

Ko praviš, da je okleščena ...

... s tem mislim, da je načrtno pohabljena. V Starter Edition je mogoče naenkrat poganjati samo tri aplikacije, vsako z največ tremi odprtimi okni. Omejeno je tudi število omrežnih povezav, najvišja ločljivost pa je le 800 x 600 (kar je minimum za XP Home in Professional).

Ali uporabnik dobi kak dodatek?

Sistem pomoči bo menda prenovljen, saj bo sistemu priložen CD, poln video navodil. Starter Edition bo prav tako lokaliziran za vsako državo, kjer bo naprodaj: za Indijo, Indonezijo, Malezijo, Rusijo in Tajsko. Starter Edition je namenjen popolnim začetnikom, ki imajo zastarelo strojno opremo. To pomeni, da nima le minimalnih strojnih zahtev, temveč je omejen tudi navzgor. Ne bo ga mogoče poganjati na računalnikih z več kot 128Mb pomnilnika in diskom, ki je večji od 40Gb.

V čem je torej finta?

Microsoft poskuša nekaj zaslužiti tudi na trgih, kjer je piratstvo izjemno močno. Polne različice Windows XP se namreč na ulici azijskih mest prodajajo po pet dolarjev. Pri Microsoftu tako upajo, da bodo določene uporabnike prepričali v nakup legalnih sistemov.

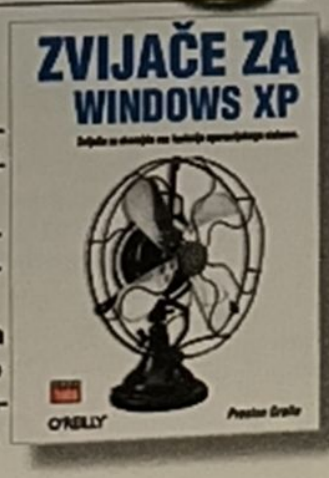
http://tinyurl.com/4d6j8

Nočna omarica

Ta mesec Gregor Mraz bere...

Zvijače za Windows XP

Avtor Preston Gralla Založnik Pasadena Cena 5.990 SIT



Eden izmed profesorjev na fakulteti nam je dal pomembno lekcijo, ki zadeva knjige o vseh področjih računalništva: so knjige, ki jih je sam "špeh", in so koristne knjige, kjer je avtor dejansko imel nekaj povedati. *Knjiga Zvijače za Windows XP* gotovo sodi v skupino koristnih. Razdeljena je v posamezne sklope, od katerih vsak vsebuje kopico dobrih in aktualnih nasvetov, ki vam bodo pomagali shajati z operacijskim sistemom Windows XP, in preživeti v neusmiljenem svetu nevarnosti s spleta. Za razliko od nekaterih knjig s tega področja je tudi odlično prevedena, tako da si jo bomo drznili označiti kot obvezen nakup za vse, ki se zavedajo pomembnosti poznavanja okolja, v katerem delajo.

prva pomoč

popolnoma zbrišem računalnik, in kako naj to sploh naredim?

TADEJ

Čeprav je tvoje pisemce že prav boleče neizčrpno, sem uspel izluščiti dovolj drobcev informacij, da sem lahko ugotovil, kaj te sploh muči. Pridi z mano v forenzični laboratorij, da ti pojasnim.

"Novi računalnik" Obstajajo trije načini, na katere lahko prideš do novega računalnika: lahko ga sam sestaviš, lahko ti ga sestavijo pri prodajalcu ali pa kupiš že sestavljeno konfiguracijo. Iz tvojega pisma ne morem sklepati, kako si prišel do računalnika.

"... podporni disk" Ta močno kaže v smeri vnaprej sestavljene konfiguracije. Sklepam, da gre za CD-ROM, ne za trdi disk. Samo to, da stlačiš ta disk v pogon, še ne pomeni, da se bo računalnik zagnal v Windows. Če si kupil računalnik s prednameščenim sistemom, pa se ta noče zagnati, je lahko težava v trdem disku. Če je tako, uveljavljaj garancijo.

"... se ta zažene do..." Z drugimi besedami se računalnik zažene vsaj preko POST-a. Osnovna plošča, monitor, napajalnik, procesor, pomnilnik in CD-ROM torej delajo.

"... do FreeDOS-a z utripalko..." To vsekakor ni disk, ki bi ga potreboval. Deloma zato, ker bi v FreeDOS zaganjal samo v primeru, ko bi moral rešiti kakšne podatke, če bi se ti sistem sesul, in bi seveda vedel, kaj moraš početi, kar pa v tvojem primeru ni potrebno.

"Ali lahko namestim Windows XP Home..." Ah, torej imaš namestitveni CD za Windows XP! Uganka se začenja reševati...

Sklepam, da si računalnik kupil s priloženim sistemom, ki pa ni nameščen. Ko si računalnik prvič zagnal in ta ni našel zagonske particije, je računalnik zahteval sistemski disk. V kupu CD-jev, ki si jih dobil z računalnikom, si našel enega, na katerem piše "podporni disk" in si mislil: "OK, to bo pravo." Računalnik se je tako zagnal v FreeDOS s CD-ja, a seveda ni naredil ničesar drugega, ker je trdi disk še vedno prazen.

Rešitev: vstavi namestitveni CD za Windows XP v pogon in zaženi računalnik z njega. Nato sledi navodilom in namesti sistem. Problem rešen.

“ Ne glede na to, kateri monitor boš izbral, se bo na trgu znašel boljši, lepši in zmogljivejši model, ki je povrhu vsega še cenejši...”

BRSKALNIKI

Manjkajoča zgodovina

Končno sem dobil širokopasovno povezavo, zdaj mi pa gumb za zgodovino v *Internet Explorerju* ne dela več. Ko kliknem nanj, se odprejo običajne kategorije "Todaj, Thursday, Wednesday... Last Week" in tako naprej, ko kliknem nanje pa se nič ne zgodi. V internetnih nastavitvah je za mapo History nastavljeno "Keep History for 15 days". Kaj je šlo narobe in kako lahko to popravim?

JANA

Najverjetneje se ni zgodilo nič hujšega kot to, da se je mapa z zgodovino povozila. Poskusi jo zbrisati in ponovno zagnati *IE*. Našla jo boš v **c:\Documents and Settings\<tvoje ime>\Local Settings\History**. Če to ne pomaga, lahko prisilno izvedeš popravljanje namestitve IE s klikom na Start→Run, kjer vneseš naslednji ukaz: **rundll32.exe setupapi,InstallHinfSection DefaultInstall 132%windir%\Inf\ie.inf**

Namestitev bo zahtevala namestitveni CD za XP, napaka pa bo zelo kmalu odpravljena.

TRDI DISKI

Okvarjen MBR

Imam težave z drugim trdim diskom (Western Digital 60Gb). Vsakič ko ga želim particionirati s *Partition Magic 5.0* Pro, mi javi, da ima ta disk "BAD MBR". Imam Windows 98SE. Poskusil sem z orodjem fdisk na tem disku, ne želim pa poskušati fdisk /mbr, ker nimam pojma, kaj ta ukaz naredi in kako ga uporabljati. Disk lahko uporabljam za nameščanje in poganjanje programov in vse ostalo, samo particionirati ga ne morem. Pomagaj mi, prosim.

GREGA

A potem veš, kaj dela fdisk brez stikala mbr? Vsekakor mi je všeč, da ljudje ne pritiskajo na gumbe, če ne vedo, kaj se bo zgodilo, a je škoda, da si ne upaš uporabiti ukaza, ki bo popravil tvojo napako. Fdisk /mbr preprosto ponovno zapiše glavni zagonski zapis s pravo kopijo, in sicer iz informacij, ki so zapisane v samem orodju. To je odličen način za popravljanje en bajt velikih napak, ki tako rade pestijo ta del diska. Orodje ne bo popravilo vsega, po drugi strani pa ne bo naredilo nobene škode in ne nameravam zapravljati časa z nasveti, dokler najprej ne poskusiš te skrajno enostavne rešitve.

Bom pa pripomnil, da sem trdno prepričan, da je particioniranje diska organizacijska strategija duševno nestabilnih ljudi in da zanj ni prav nobene potrebe. Logične particije so bile zasnovane, da bi se izognili omejitvam velikosti diskov, ki sta jih imela FAT16 in vmesnik INT 13h v BIOS-u. Od predstavitve logičnega naslavljanja blokov z Windows 95 teh omejitev praktično ni več in vsi moderni računalniki lahko upravljajo z diski z eno samo particijo. Particije niso nič naprednejše od klasičnih map v Windows in že samo dejstvo, da uporabljaš program, kot je *Partition Magic*, pove, da se poskušaš izogniti omejitvam particij. Vzemiva za primer običajno sobo: ko pospravljaš, spraviš stvari v predale in na police. Prav gotovo ne boš gradil novih sten, da bi sobo razdelil v dele, s katerimi naj bi bilo "laže" upravljati.

TEŽAVE Z OS

Nemogoča namestitev

Ko poskusim namestiti kakšno novo aplikacijo ali demonstracijo igre, običajno s *PCFormatovega* diska, mi sistem javi naslednjo napako: "c:\windows\System32\autoexec.nt. The system file is not suitable for running MS-DOS and Microsoft Windows applications."

Uporabljam Windows XP Home. Napaka se pojavi samo pri določenih aplikacijah. Datoteke autoexec.nt pa sploh ni v mapi System32, temveč je v c:\windows\repair.

KRISTJAN

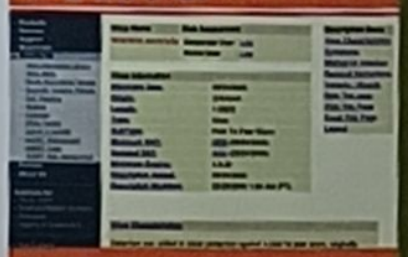
Žal morajo biti datoteke autoexec.nt, config.nt in command.com v mapi System32. Če niso, se bo odprlo to (prav nesramno slabo formirano) sporočilo o napaki, če boš poskusil zagnati kakršnokoli 16-bitno kodo. Ena od teh datotek je v tvojem sistemu očitno okvarjena ali je bila po nesreči zbrisana. Kopija datoteke v mapi Repair je varnostna kopija, ki jo je tja shranil Windows, ko si nadgrajeval sistem ali nameščal kak pomembnejši popravek.

Najenostavnejša rešitev je torej ta, da datoteko kopiraš nazaj v mapo System32. To bo deloval, če izvirna datoteka ni bila načrtno spremenjena od zadnje nadgradnje. A boš tudi s kopiranjem nekoliko zastarele datoteke lahko poganjal 16-bitne aplikacije.

Če samo kopiranje ne pomaga, je naslednja možnost namestitev s popravki z namestitvenega CD-ja Windows XP (pri tem se bodo med ostalim kopirale vse datoteke z mape Repair tja, kjer bi naj bile). Če napaka še vedno ne bo odpravljena, poskusi v celoti namestiti Windows preko obstoječe namestitve, formatiraj disk, ponovno namesti Windows, razstavi PC na tranzistorje in ga ponovno sestavi, nato pa v C++ v celoti spiši Windows, a dvomim, da bo potreben tako obsežen poseg. PCF

VIRUS MESECA

Najnovejši mikrob, zaradi katerega bo PC zbolel



Sumljivo snemanje v vsakem pomenu besede.

Ime W32/Wifil.worm!p2p
Vzdevki Win32.Worm.P2P.Wif.A, Win32/Unknown!P2P!Worm
Vrsta P2P črv
Okuži Windows XP/2000/NT/ME/98/
Število izbruhov <100
Virulenca Nizka
Nevarnost Nizka
Prvič zaznan 24. marec 2005

Simptomi

Črv namesti približno dvajset datotek v mapo *c:\windows\files*, mnoge pa imajo sumljiva imena, kot je na primer *Delphi 7 Crack.exe* ali *Hotmail Hacker.exe*. Spremeni tudi register, tako da se njegova koda naloži ob zagonu sistema. Na nesrečo (ali pa mogoče celo na srečo) pa je koda močno hroščata, tako da črv ne naredi prav ničesar, ko se zažene. Razlog za to je najverjetneje ta, da je črv omejen na določene strojne ali programske konfiguracije. Mapa c:\windows\files je na primer edina, v katero lahko črv kopira svoje datoteke; če imate Windows nameščen kje drugje, sploh ne bo mogel kopirati.

Preventiva

W32/Wifil.worm!p2p se širi preko omrežij za izmenjavo datotek KaZaA. Kopijo samega sebe shrani v datoteko *Half_life Cd keygen.exe* v deljeni mapi za KaZaA in čaka na naivnega pirata, da jo bo snel. Če se ne želite okužiti s tem virusom (ali katerimkoli drugim, če smo že pri tem), ne snemajte izvršilnih datotek preko omrežij P2P.

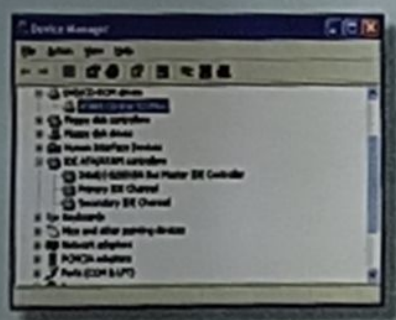
Zdravilo

Spremembe v registru je enostavno popraviti. http://vil.nai.com

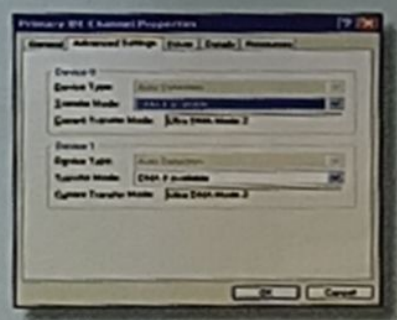
Odgovori 1a, 2b, 3d, 4a, 5b

Pospeševanje pogonov CD-ROM

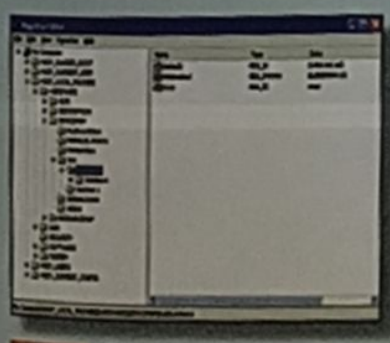
Je vaš pogon zataknjen v načinu PIO?



1 Način PIO je najpočasnejši od treh načinov dostopa in se uporablja samo za združljivost nazaj. Žal pa lahko poškodovan ali neberljiv CD povzroči, da se XP odloči, da imate star pogon in ga postavi v trajni način PIO, s čimer ga za vekomaj zaklene v nizko prestavo.



2 Odprite upravitelja naprav in na jezičku **Advanced Settings** poiščite kanal IDE, na katerega je priključen vaš pogon CD-ROM. Pod **Current Transfer Mode** bo pisalo PIO Mode, če imate to težavo. Če je Transfer Mode nastavljen kot PIO Only, poskusite nastavitev spremeniti v DMA in ponovno zaženite računalnik.

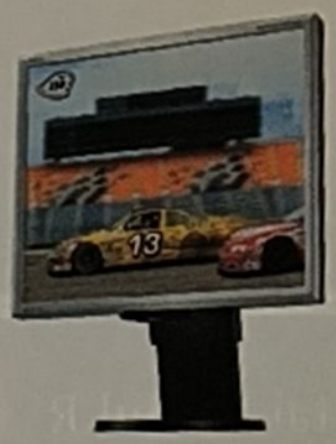


3 Odprite urejevalnik registra in popravite napako. Nastavite **HKLM\HARDWARE\DEVICEMAP\Scsi\ScsiPort0\DMAEnabled** na 1 in naredite isto za **SCSI Port 1**. Oba ključa se dejansko nanašata na kanale IDE, tako da naj vas imena ne zavedejo. Vrednosti od 1 do 3 se uporabljajo za dostop DMA, 0 pa za PIO.

4 Poiščite **HKLM\SYSTEM\CurrentControlSet\Control\Class\{4D36E96A-E325-11CE-BFC1-08002BE10318}\0001** in zbrišite **MasterIdDataCheckSum**, **SlaveIdDataCheckSum**, **MasterDeviceDetectionTimeout** in **SlaveDeviceDetectionTimeout**. Ponovite za **0002** in ponovno zaženite računalnik.

Za gamerje!

NEC MultiSync 1970GX



- OptiClear screen technologija
- odzivni čas 8ms
- kontrastno razmerje 700:1
- velikost zaslona 19"
- TN+ film TFT panel
- ločljivost: 1280x1024/60 Hz
- velikost pike 0,294 mm
- svetilnost 400 cd/m²
- nastavljiv po višini
- DVI-D

159.900,-

Cene so informativne, so v SIT in so vsebovale DDV, slike so lahko simbolične, za morebitne napake ne odgovarjamo in se ogradjamo. Accord-ya d.o.o., Stegne 13, Ljubljana.

GameStar 91 GameStar

Pooblaščeni prodajalci:
HARVEY NORMAN Ljubljana, trgovine BIG BANG in BOF, ROLAN Maribor, trgovine JANUS TRADE, trgovine JAE, eTrgovina: www.pcplus.si

Empowered by Innovation NEC

see more.

Klik!

...in vse temno je bilo. *PCFormatov* supertest digitalnih fotoaparatov razkriva, kaj potrebujete, če želite postati pravi fotograf

Ne bi želeli ponavljati tega, kar že vsi vemo – namreč, da je digitalna fotografija v trendu in klasična že alternativen proces. Dobro no, ne bomo se prenaglili, vendar morate priznati, da vas fotografiranje na film privlači vedno manj, digitalno pa je trenutno "in". V času visoko razvite vizualne kulture si preprosto ne moremo več privoščiti, da bi ostali brez vidnih spominov – pa naj bo to lično izdelano vodno hlajenje za PC ali oprsje vaše najljubše natakarice.

Naj vam razkrijemo nekaj resnic o digitalni fotografiji. Prvič, da število tako imenovanih megapikslov (MP) ni tako pomembno, kot bi sprva mislili. Skoraj vsi digitalni fotoaparati imajo danes vsaj 3MP, kolikor je potrebnih za posnetke normalne velikosti. Standard je 5MP, zato boste s takimi modeli lahko izdelali fotografije "nenormalne" velikosti. Vse, kar je več kot 5MP, spada med popolnoma utrgane naprave, zaradi katerih bo poraslo število obcestnih plakatov. Drugič, da je namen tisti, ki pogojuje nakup. Če se boste s fotografijo ukvarjali resno, boste temu primerno izbrali bolj kakovosten fotoaparat. Za družinske "momentke" in fotografije od vročine shiranega psa bodo najpreprostejše naprave zadostovale. In tretjič, da vam nobeno podjetje ne bo povrnilo denarja, če boste za napačno osvetljene zmazke z izkrivljeno kompozicijo krivili svoj digitalni fotoaparat. Prav tukaj se pokaže ironija digitalne tehnologije, ko si je potrebno zaradi naprav, ki bi nam naj delo olajšale, nakopati še več dela – učenja fotografskih osnov.

V julijskem supertestu si bomo ogledali vse tukaj zbrane predstavnike po ohišju, delovanju in fotografijah. Ohišje nam bo razkrilo umetniško lepoto harmonično oblikovanega izdelka, ki bi naj bil ergonomično popoln in solidno izdelan iz trpežnih materialov. Pri delovanju bomo ocenjevali funkcije in odzivnost, pri fotografijah pa kakovost barvne reprodukcije in ostrino. Ne glede na to, da so si testni primerki medsebojno tako različni, da si jih sploh ne bi upali primerjati, jih bomo poskusili razvrstiti po zgoraj omenjenih kriterijih in ugotoviti, kateri od modelov se najbolj približa univerzalnemu fotoaparatu. Takemu, ki odraža skladen kompromis med namembnostjo, kakovostjo, ceno in funkcionalnostjo na prav vseh področjih.

EICA
R9
Digital Modul R
Leica
Prvi hibridni 35 mm zrcalno refleksni sistem
FOTODISKONT®
prvi Leica shop v Sloveniji
SPLETNA TRGOVINA http://fotodiskont.com
TRGOVINA Bežigrajski dvor, Kržičeva 9, LJ

Nikon Coolpix 5900

Izbor uredništva PCFormat

Cena 84.990 SIT **Na spletu** www.nikon.com **Testiranje omogočil** Grafo, 01 433 73 92

91% **PCF pravi...** "Klasično ohišje, ki omogoča izvrstne posnetke."

Ohišje Oblikovno in ergonomsko spada Nikon 5900 med klasične modele serije Coolpix, kjer se ponudba še kar naprej širi. Za optimalno ergonomijo in solidno izdelavo v klasični obliki višja ocena preprosto ne obstaja. Na tem področju torej nimamo pripomb. Objektiv, ki se skrije v ohišje, je v trenutku pripravljen za delo, pri tem pa sta hitrost ostrenja in zoom sprintersko usklajena. Za 2-palčni zaslon na tako majhnem ohišju bi lahko celo rekli, da je prestiž.

Delovanje Med množico vseh mogočih funkcij in nastavitev, katerih ni malo, izstopa tehnologija D-Lighting. Hvalevredna možnost izboljšanja kontrasta že posnetih fotografij bo rešila tudi motiv, za katerega bi mislili, da ste ga nepopravljivo – oprostite naši francoščini – zasrali.

Fotografije Sedaj pa k fotografijam. Klasične! Realni toni kože, mamljive barve, izvrsten makro. Izberite matrično merjenje osvetlitve in streljajte po vsem, kar leze in gre, ob tem pa ne pozabite najpomembnejšega – slab delavec vedno krivi svoje orodje.

PODROBNOSTI

Ločljivost	5,1MP
Zaslon	2-palčni, 115.000 pikslov
Objektiv	3x optični zoom, 38-114mm
Pomnilnik	integriran, SD/MMC
Baterija	Li-ion
Video	640x480, 30fps z zvokom
Prenos	USB
Mere	88 x 60 x 36,5mm
Teža	150g brez baterije
Posebnosti	D-Lighting

Nikon Coolpix S1

Cena 99.900 SIT **Na spletu** www.nikon.com **Testiranje omogočil** Grafo, 01 433 73 92

81% **PCF pravi...** "Super videz in velik zaslon, fotografije pa niso ravno vrhunske kvalitete."

Ohišje Kar nekaj nas je že nestrpno čakalo na Nikona s stilom. Solidna izdelava, velikost kreditne kartice, prefinjena oblika. Za nameček pa še 2,5-palčni zaslon. Prelepo! Ergonomija je prilagojena nežnim ročicam, zahtevnost uporabe pa je na veselje manj poučenih znižana na minimum.

Delovanje Temu sledi dejstvo, da je na voljo le programska avtomatika in zajetno število scenskih načinov, ne smemo pa pozabiti na tehnologijo D-Lighting. V bistvu je to za napravo te vrste povsem dovolj. Vse lepo in prav, dokler se ne osredotočimo na hitrost. Integriran objektiv ostri le s sprejemljivo hitrostjo, zoom pa je opazno počasen. Pri fotografiranju je potrebno paziti na daljši časovni zamik, tako da se je priporočljivo seznaniti z omejitvami, še preden se lotite bolj resnega dela. V vsakem primeru fotoaparat ni namenjen akcijskim posnetkom, kljub športnemu programu.

Fotografije Na žalost so fotografije nekoliko slabše kakovosti kot pri rojaku Coolpixu 5900. Manjka jim namreč tista prava mera prefinjenosti. Kolikor komu, tako Coolpixu S1 10% za stil.

PODROBNOSTI

Ločljivost	5,1MP
Zaslon	2,5-palčni, 110.000 pikslov
Objektiv	3x optični zoom, 35-105mm
Pomnilnik	12MB integriran, SD/MMC
Baterija	Li-ion
Video	640x480, 15fps brez zvoka
Prenos	USB
Mere	89,9 x 57,5 x 19,7mm
Teža	118g brez baterije
Posebnosti	D-Lighting

Olympus IR-500

Cena 67.200 SIT **Na spletu** www.olympus.si **Testiranje omogočil** Olympus Slovenija, 01 236 33 10

84% **PCF pravi...** "Nenavaden stilski videz, sprejemljivo delovanje, in zelo fine fotografije."

Ohišje Ni kaj, IR-500 je zanimiva naprava. Na škatli piše, da ima ekskluzivno oblikovanje, čemur sploh ne oporekamo. Sicer bomo najverjetneje naleteli na posameznike, ki nam bodo nasprotovali, a naj jih vzame vrag. Ko bodo model IR-500 prijeli v roke sami, bo slišati le: "Oooooh!" Le oglejte si ga na sliki.

Delovanje Kakorkoli že, IR-500 je nenavaden, inovativen, robusten, soliden, predvsem pa zanimiv – s stališča tehnologije namreč. Prava mala zakladnica znanja in funkcij z ilustrativnimi prikazi možnih scenskih načinov. Sicer pogrešamo kakšno priročno fotografsko možnost, kot je izbira več različnih načinov merjenja svetlobe, vendar to ne ovira zadovoljivega procesa fotografiranja. No, resda bi lahko bil tudi zoom malce hitrejši.

Fotografije Kaj pa fotografije? Hrustljave, kot bi rekli Angleži. Lokalne barve so optimalne, toni kože zdravi, posnetki v načinu super makro pa pristni. Oh, skoraj bi pozabili najizrazitejše: masiven in gibljiv 2,5-palčni kristalno jasen zaslon, katerega prestavite na hrbtno stran in tako vklopite fotoaparat. Dobra finta.

PODROBNOSTI

Ločljivost	4MP
Zaslon	2,5-palčni, 206.000 pikslov
Objektiv	2,8x optični zoom, 40-112mm
Pomnilnik	xD
Baterija	Li-ion
Video	800x600, z zvokom
Prenos	USB
Mere	95 x 71 x 26,7
Teža	172g
Posebnosti	Arhiviranje

Dober nakup PCFormat

Olympus C-7070WZ

Cena 154.800 SIT **Na spletu** www.olympus.si **Testiranje omogočil** Olympus Slovenija, 01 236 33 10

PODROBNOSTI
Ločljivost 7,1MP
Zaslon 1,8-palčni, 130.000 pikslov
Objektiv 4x optični zoom, 27-110mm
Pomnilnik CF, xD
Baterija Li-ion
Video 640x480, 30fps z zvokom
Prenos USB 2.0
Mere 116 x 87 x 65,5mm
Teža 433g
Posebnosti Širokokotnik

Ohišje Če se pri Olympusu igračkajo z novimi oblikami v vseh drugih razredih, ostajajo pri najvišjem redu digitalnih kompaktnih fotoaparatov na utrjenih poteh. C-7070WZ je oblikovno le za odtenek drugačen od že znanih C-5060 in C-8080, ampak res le za odtenek. Konkretno težka pošast v polprofesionalnem ohišju je le nekaj deset tisočakov cenejša od digitalnih zrcalno refleksnih fotoaparatov, pa ne, da bi ti bili nesporno boljši.
Delovanje Da, tega fantka je tehnologija že prehitela. Procesiranje posnetkov je namreč nekoliko počasno, čeprav bi od take naprave pričakovali več. V primerjavi z ostalimi fotoaparati tukaj na testu pa je vsekakor v samem vrhu. Na tem mestu bi se raje vprašali, česa fotoaparat nima, saj je na voljo vse, kar potrebujete za napredno fotografijo.
Fotografije Širokokotnik brez večjih popačenj, zmeren teleobjektiv in kakovost objektiva nasploh zagotavljajo nekoliko boljše posnetke kot "manjše" škatlice. Izboljšave so vidne predvsem pri uporabi višjih občutljivosti ISO in v podrobnostih. Dilema je le, ali izbrati tega ali zrcalno-refleksni fotoaparat.

89% **PCF pravi...** "Robusten klasik za napredne fotografe in fotografije."

HP Photosmart R707

Cena 63.196 SIT **Na spletu** www.hp.com **Testiranje omogočil** Avtera, 01 585 34 11

PODROBNOSTI
Ločljivost 5,14MP
Zaslon 1,5-palčni, 120.000 pikslov
Objektiv 3x zoom, 39-117mm
Pomnilnik 32MB interno, SD/MMC
Baterija Li-ion
Video 640x480, 30fps z zvokom
Prenos USB 2.0
Mere 98,5 x 35,3 x 60mm
Teža 180g brez baterije
Posebnosti Adaptive Lighting

Ohišje Dobro znana serija R se še kar naprej trudi, da bi se prebila med največje, vendar ni videti, da bi ji uspevalo. Oblikovanje, izdelava in ergonomija so izvrstni, ni kaj. Oblikovno je serija prepoznavna, rokovanje s fotoaparatom je praktično, ergonomija pa je dobro prilagojena vsem tipom rok.
Delovanje Če se za trenutek pomudimo pri funkcijah, si ta HP zasluži kar nekaj pohval. Bolj intuitivna uporaba bi bila že pravljična. Deset scenskih načinov je dovolj za vsako situacijo, vgrajena možnost odstranjevanja učinka rdečih oči deluje, tehnologija Adaptive Lighting pa se v nekaterih pogledih lahko celo kosa z Nikonovim D-Lightingom. Fotoaparat je zelo odziven, tako pri zoomu kot pri ostrenju. Mogoče ga muči le procesiranje posnetkov.
Fotografije In če smo že pri fotografijah, s temi nismo najbolj zadovoljni. Fotoaparat je dokaj dovzeten za učinek moire, kar je značilen vzorec na grobih teksturah. Tudi svetlomer ga kar lomi, tako da večkrat ostanete z podosvetljenimi posnetki.

80% **PCF pravi...** "Prepoznavno ohišje, povprečno delovanje in na žalost rahlo slabše fotografije."

HP Photosmart R717

Cena 75.769 SIT **Na spletu** www.hp.com **Testiranje omogočil** Avtera, 01 585 34 11

PODROBNOSTI
Ločljivost 6,2MP
Zaslon 1.8-palčni, 130.000 pikslov
Objektiv 3x zoom, 39-117mm
Pomnilnik 32MB interno, SD/MMC integriran
Baterija Li-ion
Video 640x480, 30fps z zvokom
Prenos USB 2.0
Mere 98,5 x 35,3 x 60mm
Teža 180g brez baterije
Posebnosti Adaptive Lighting

Ohišje In če kar nadaljujemo z nekoliko izboljšano različico modela R707, opazimo sledeče: R717 ima dva scenska načina več, večji zaslon LCD, višjo ločljivost in še nekaj dodatnih možnosti. Na žalost pa nima boljšega senzorja, in zato je tudi tukaj kakovost fotografij sporna.
Delovanje Pa vendar ni vse tako hudo, kot je slišati na prvi "pogled". Ko enkrat spoznate, česa je napravica zmožna in kaj ji prireja težave, potem šele odkrijete njeno pravo kakovost. Barve znajo biti še kako živahne, če izberete dober motiv. Način makro deluje kot podmazan in vas celo nadvse prijetno opozori, če ste preblizu za ostrenje. Samodejna nastavitev beline deluje kar dobro, čeprav ga tudi na tem področju občasno polomi. Da ne omenjamo posebej HP-jeve tehnologije Instant Share, ki med vsemi kandidati verjetno najbolje olajša težave pri prenosu in tiskanju fotografij.
Fotografije Če vam vrhunska kakovost fotografij ni toliko pomembna, potem jo boste brez slabe vesti žrtvovali za užitek pri fotografiranju.

81% **PCF pravi...** "Malo boljša različica modela R707, vendar z enako kakovostjo fotografij."

Vredno ogleda PCFormat

Panasonic Lumix DMC-FZ5

Cena 105.940 SIT **Na spletu** www.panasonic.com **Testiranje omogočil** PC H.AND, 01 530 08 00

87% **PCF pravi...** "Objektiv Leica = kakovostne fotografije"

Ohišje Ta Panasonic spada v sam vrh kompaktnih digitalnih fotoaparatov, čeprav je bolj podoben kakšnemu profesionalnem modelu. Dejansko se že uvršča med polprofesionalne modele, ki pa zahtevajo lastno torbico – za žep je namreč prevelik. Ohišje je sicer plastično, a je solidno izdelano in ergonomično udobno. Tradicionalna zasnova vseh zunanjih možnosti pušča le malo prostora za kakšne ekscentrične želje, čeprav bi napredni uporabniki želeli kaj tudi spremeniti.
Delovanje Nimamo večjih pripomb. Zoom in odzivnost nasploh bi lahko bila hitrejša, a se pri Panasonicu verjetno še ne želijo izpostavljati s superhitro tehnologijo. Očitno bomo morali počakati na kakšnega od prihodnjih modelov. Stabilizator slike pa je zakon!
Fotografije Kot se za fotoaparat te vrste spodobi, kraljuje na njem objektiv superzoom prestižnega podjetja Leica, ki ponavadi že s svojim imenom zagotavlja kakovostne fotografije. Tej ostrini dejansko ne smemo oporekati, saj bi nas pokosila kot kakšen samuraj. Barve so nevtralne, podrobnosti izrazite, vse ostalo pa je na svojem mestu.

PODROBNOSTI

Ločljivost 5MP
Zaslon 1,8-palčni, 130.000 pikslov
Objektiv 12x zoom, 36-432mm
Pomnilnik SD/MMC
Baterija Li-ion
Video 320x240, 30fps z zvokom
Prenos USB 2.0
Mere 108 x 68,4 x 84,8mm
Teža 290g brez baterije
Posebnosti Stabilizacija slike

Panasonic Lumix DMC-LZ2

Cena 78.575 SIT **Na spletu** www.panasonic.com **Testiranje omogočil** PC H.AND, 01 530 08 00

80% **PCF pravi...** "Razen vzdržljivosti ne odstopa od zlate sredine."

Ohišje Na ohišju Panasonicovega Lumixa DMC-LZ2 ni ničesar, kar bi bilo vredno izpostavljati. No, mogoče le objektiv s 6-kratnim namesto s 3-kratnim zoomom. Sicer je pa prepoznavne oblike, vendar mu lente ne bi podelili. Je torej povprečno oblikovan, s povprečno ergonomijo in povprečne izdelave.
Delovanje Če ne bi uporabljal nove tehnologije baterij, ki sliši na ime Oxyride, bi fotoaparat verjetno že utonil v povprečju. Takemu statusu botruje standarden zamik sprožilca, relativna počasnost in standardne funkcije. Smo videli že boljše. Tukaj prvič pogrešamo optično iskalo, za primere, ko se LCD ne izkaže.
Fotografije Kakovost fotografij je za fotoaparat tega tipa standardna. Pri višji občutljivosti ISO pride do izraza digitalni šum, ki je še vedno trn v peti vsem digitalnim fotoaparatom. Posebej kritično je pri ISO 400, česar pa pri Panasonicu ne bi smeli dopuščati. Kakor smo zatrjevali na začetku, je to eden tistih fotoaparatov, ki so namenjeni uporabi v optimalnih pogojih. Za vsako drugo zahtevo izberite raje DMC-FZ5.

PODROBNOSTI

Ločljivost 5MP
Zaslon 1,8-palčni
Objektiv 6x optični zoom, 37-222mm
Pomnilnik 14MB interno, SD/MMC
Baterija 2x AA
Video 320x240, 30fps z zvokom
Prenos USB 2.0
Mere 101 x 64 x 33mm
Teža 110g brez baterije
Posebnosti Ni

Izbor uredništva PCFormat

Casio Exilim EX-Z750

Cena 103.680 SIT **Na spletu** www.casio.com **Testiranje omogočil** TOBO'S, 01 433 84 26

90% **PCF pravi...** "Sami presežniki za ohišje, delovanje in fotografije."

Ohišje To je eno najlepših in najboljših ultra-kompaktnih ohišij digitalnih fotoaparatov doslej. Kolosalen 2,5-palčni kristalno jasen zaslon, optimalna razporeditev gumbov, sijoča kovina do koder seže pogled in prefinjena ergonomija. Če ne bi bilo odvečnega optičnega iskala, ki pokvari harmonijo, bi tega modela ne vrnili podjetju, ki nam ga je posodilo na test.
Delovanje Odzivnost je naravnost "gate parajoča", funkcije so preproste in intuitivne, na zaslonu pa bi lahko gledali celo kakšen DVD, kar bi nam s tako vzdržljivo baterijo morda celo uspelo. In če smo že pri DVD-jih, ne moremo mimo možnosti snemanja videa. Na voljo je več možnosti snemanja in internega urejanja, kakovost v formatu MPEG-4 pa je dovolj dobra, da bi nam jo zavidala celo Severina.
Fotografije Ločljivost 7,2MP pri tako majhnem senzorju ne more biti kaj prida, kajne? Zmota na kvadrat! Kakovost je pri takih specifikacijah osupljiva. Nevtralne barve, izvrstna ostrina in velikost fotografij A3+ je kot nalašč za jumbo plakate sredi dnevne sobe.

PODROBNOSTI

Ločljivost 7,2MP
Zaslon 2,5-palčni, 115.000 pikslov
Objektiv 3x zoom, 38-114mm
Pomnilnik 8,3MB interno, SD/MMC
Baterija Li-ion
Video 640x480, 30fps z zvokom
Prenos USB 2.0
Mere 89 x 58,5 x 22,4mm
Teža 127g brez baterije
Posebnosti Vzdržljiva baterija

Praktica luxmedia 4008

Cena 66.990 SIT **Na spletu** www.praktica.com **Testiranje omogočil** Eurovision, 01 564 22 33

PODROBNOSTI

- Ločljivost 4,2MP (8MP z interpolacijo)
- Zaslon 1,6-palčni, 85.000 pikslov
- Objektiv 8x optični zoom, 40-320mm
- Pomnilnik 16MB interno, SD
- Baterija 4x AA
- Video 640x480, 30fps z zvokom
- Prenos USB 2.0
- Mere 120 x 82 x 85mm
- Teža 395g brez baterije
- Posebnosti Interpolacija

Ohišje Že na začetku nas spreleti občutek, kot da gledamo križanca med Konico Minolto Z3 in HP Photosmartom 945. Resda nas na to spominjajo le nekatere podrobnosti, a se ne moremo upreti skušnjavi, da temu fotoaparatu ne pripišemo pomanjkanja izvirnosti. Drugače pa je kar "za prijet".

Delovanje 1,6-palčni zaslon je povprečen, zoom je občutno prepočasen, delovanje nasploh pa nekoliko okorno. Da pa ne bi bili tako kritični, moramo pohvaliti kar zajetno število funkcij in nastavitev, ki so stlačene v tako poceni fotoaparat. Škoda le, da te funkcije ne bodo zadovoljile resnega fotografa.

Fotografije Če se pomudimo pri kakovosti fotografij, lahko zapišemo naslednje: slabša kakovost je pričakovana, vendar ni upravičena. Na žalost je pri cenenih proizvajalcih digitalnih fotoaparatov glavno vodilo moto: "cenovno ugoden 'plastik-fantastik', ki ustvarja nekaj podobnega fotografijam". Na širokokotnem koncu so popačenja več kot očitna, celo neprijetno moteča; vaši družinski sočlani bodo na fotografijah dobili zlatenico; ostrina pa je nadvse dobra, če gledamo posnetke iz stratosfere.

69% **PCF pravi...** "Zaradi mešanih občutkov svetujemo previdnost pred nakupom."

Praktica DCZ 5.4

Cena 46.990 SIT **Na spletu** www.praktica.com **Testiranje omogočil** Eurovision, 01 564 22 33

PODROBNOSTI

- Ločljivost 5,2MP
- Zaslon 2-palčni, 115.000 pikslov
- Objektiv 3x optični zoom, 35-105mm
- Pomnilnik 16MB interno, SD
- Baterija 2x AA
- Video 640x480, 15fps z zvokom
- Prenos USB
- Mere 108 x 56 x 38mm
- Teža 140g brez baterije
- Posebnosti Igre

Ohišje Če smo pri nekaterih Prakticah naleteli na veliko slabih lastnosti, pa tukaj situacija ni tako žalostna. Vesoljska oblika nas nekoliko spominja na Samsungovega Digimaxa, 2-palčni zaslon z ločljivostjo 115.000 pikslov pa je dovolj dober za normalen potek fotografiranja.

Delovanje Prvo, kar opazimo ob vklopu, je podoben disko učinek kot pri Sanyu Xacti VPC-J4EX. Ob tem nam v trenutku privabi nasmešek na lica in nam da vedeti, da ste ponosni lastnik enega najbolj veselih fotoaparatov na svetu. Delovanje ostrenja, zooma in procesiranja posnetkov je v mejah sprejemljivosti, kar je nedvomno boljše od nekaterih drugih modelov istega proizvajalca.

Fotografije Pri kakovosti fotografij smo bili najprej malo skeptični, vendar se je naša skepsa izkazala za pretirano. Sicer je možno čutiti nekoliko hladen nadih na fotografijah, kar nam ne gre najbolj v glavo – tako vesel fotoaparat, pa tako hladne fotografije! Na koncu koncev pa je tako ali tako najpomembnejše to, da imamo v rokah za to ceno povsem sprejemljivo fotografijo.

75% **PCF pravi...** "Vesela naprava za nekoliko hladne fotografije."

Sanyo Xacti VPC-J4EX

Cena 60.960 SIT **Na spletu** www.sanyo.com **Testiranje omogočil** JAE, 01 589 62 26

PODROBNOSTI

- Ločljivost 4MP
- Zaslon 1,6-palčni, 85.000 pikslov
- Objektiv 8x optični zoom, 37-104mm
- Pomnilnik SD
- Baterija Li-Ion
- Video 320x240, 15fps
- Prenos USB 2.0
- Mere 101 x 46 x 26mm
- Teža 128g brez baterije
- Posebnosti Spletna kamera

Ohišje Tudi ta Sanyo nas spominja na obliko, ki smo jo že nekje videli. Mogoče pri Canonovi seriji S? Fotoaparat vklopimo s potegom zaščitnih vratc pred objektivom in v kratkem smo pripravljeni na delo. In kakšno je to delo?

Delovanje No, ta naprava je vsekakor zelo zabavna. V privzetem načinu nas po vklopu veselo pozdravi v več barvah utripajoča luč in temu primeren zvočni učinek, ki ga po kakšni spremembi dopolni glas prijazne gospodične iz fotoaparata. Vprašanje je, če je funkcija kozmetičnega učinka ožerja in širjenja osebe res praktična, je pa vsekakor zabavna. Verjetno ni potrebno posebej poudarjati, da je na vseh ravneh delovanja fotoaparat sivo povprečen. Mogoče velja izpostaviti le še možnost, da ga uporabite kot spletno kamero.

Fotografije Verjeli ali ne, fotografije so dokaj kakovostne. Sicer je prisotnega nekaj rumenega nadiha, vendar to pri svetli koži ni tako moteče. Barve so naravne, ostrina zadovoljiva, napake objektiva pa so minimalne..

79% **PCF pravi...** "Povprečen fotoaparat z nadpovprečnimi disko učinki..."

Sanyo Xacti VPC-S4

Dober nakup PCFormat

Cena 38.160 SIT **Na spletu** www.sanyo.com **Testiranje omogočil** JAE, 01 589 62 26

80% **PCF pravi...** "Zabavna in cenovno dostopna igrača za družinsko fotografijo."

Ohišje Tudi tukaj imamo opraviti s klasično oblikovanim digitalnim fotoaparatom povprečnih sposobnosti. Ergonomija je dobra, razporeditev nadzornih gumbov prav tako, kljub svoji velikosti 1,8-palca pa nas zaslon ne prepriča. Slednje je verjetno posledica nizke ločljivosti, ki dosega komaj 85.000 pikslov.

Delovanje Težko bi verjeli, ampak pri tako povprečnih predstavnikih nam venomer zmanjka kakovostnih besed za kratek opis. Nekako imamo občutek, da mora fotoaparat izstopati vsaj po nečem, pa tudi če je to slaba lastnost. V tem primeru nas resda ne more obiti glasnost delovanja: od zooma do ostrenja. Drugače pa je tudi tukaj možno najti skoraj vse tiste zabavne funkcije, ki jih najdemo pri modelu J4.

Fotografije Kakovost fotografij je enaka kot pri modelu J4. Če povzamemo naše izkušnje na področju kakovosti fotografij, potem ni težko umestiti fotoaparata v razred funkcionalno usmerjenih naprav za dokumentiranje trenutkov. Če boste iz fotografij želeli iztisniti več, si raje oglejte močnejše predstavnike z večjo možnostjo nadzora.

PODROBNOSTI

Ločljivost	4MP
Zaslon	1,8-palčni, 85.000 pikslov
Objektiv	2,8x optični zoom, 37-105mm
Pomnilnik	16MB interno, SD/MMC
Baterija	2x AA
Video	320x240, 15fps
Prenos	USB 2.0
Mere	91,3 x 61,5 x 30,8mm
Teža	140g brez baterije
Posebnosti	Spletna kamera

Kodak Easy Share DX 7590

Vredno ogleda PCFormat

Cena 126.900 SIT **Na spletu** www.kodak.com **Testiranje omogočil** Meditrade, 01 585 46 00

87% **PCF pravi...** "Vi pritisnete sprožilec, mi smo za ostalo že poskrbeli"

Ohišje Kodak je eno redkih podjetij, ki vztraja pri klasičnih oblikah svojih fotoaparatov, in tako je tudi pri modelu DX 7590. Pri oblikovanju, ergonomiji in izdelavi ne moremo povedati kaj druga kot da fotoaparat idealno "sede v roko".

Delovanje Ker je DX 7590 namenjen tako začetnikom kot malce naprednejšim fotografom, predstavlja delovanje kompromis med osnovno in napredno tehniko. Veliko scenskih načinov olajša delo popolnoma neizkušenim, za ostale pa so na voljo načini PASM. Zaradi pomanjkanja neptrebne navlake (t.j. najnovejše tehnologije, ki je bolj za okras) in z velikimi vizualnimi pripomočki (beri: 2,2-palčni LCD in elektronsko iskalo) je naprava zadetek v polno.

Fotografije Pri malce hladnejših tonih vas bo mogoče celo zazeblo, vendar le dokler ne izberete načina z živimi barvami. 10-kratni optični zoom bo pokril skoraj vsa področja fotografije (razen tistih, ki zahtevajo širokokotne objektive), za ostalo pa so tako ali tako na voljo dodatki. Dokaz kakovosti: Kodak obljublja zavidljive povečave celo tja do 50x70cm.

PODROBNOSTI

Ločljivost	5MP
Zaslon	2,2-palčni, 153.000 pikslov
Objektiv	10x optični zoom, 38-380mm
Pomnilnik	32MB interno, SD
Baterija	Li-ion
Video	640x480, 12fps z zvokom
Prenos	USB
Mere	100 x 80 x 80mm
Teža	350g z baterijo in kartico
Posebnosti	Scenski načini

Konica Minolta DiMage Z5

Vredno ogleda PCFormat

Cena 109.990 SIT **Na spletu** www.konicaminolta.com **Testiranje omogočil** Eurovision, 01 564 22 33

88% **PCF pravi...** "Ne tresite se – Anti Shake umirja."

Ohišje Med vrsto modelov DiMage serije Z ni velikih razlik v videzu. Če ste torej bili zadovoljni z modeli Z1, Z2 ali Z3, boste tudi z Z5. V vsakem primeru je ta fotoaparat eden najbolj ergonomičnih nasploh, čeprav obstajajo tudi ljudje, ki ga ne marajo prav zaradi njegove oblike.

Delovanje Konica Minolta Z5 deluje spodobno. Odzivnost je več kot sprejemljiva, funkcij je ravno toliko, kolikor jih je potrebnih, preglednost menija pa intuitivna. Poslastica je seveda tehnologija Anti Shake, ki v razumni meri dejansko stabilizira sliko pri malce daljših osvetlitvenih časih. Razpon objektiva superzoom vas ne bo razočaral, na skrajnem telekoncu pa boste – vsaj za nekaj časa – bliže luni (ali pa ona vam).

Fotografije Kaj naj povemo? Fotografije so lepe. Konica Minolta tako ali tako slovi po kakovostnih izdelkih, ki ne odstopajo od standardov, zato vas na področju fotografske kakovosti ne bo pustila na cedilu. Slednje velja še posebej zaradi njihovega lastnega apokromatskega objektiva GT, ki praviloma ne dopušča barvnega razklona.

PODROBNOSTI

Ločljivost	5MP
Zaslon	2-palčni, 114.000 pikslov
Objektiv	12x optični zoom, 35-420mm
Pomnilnik	SD/MMC
Baterija	4x AA
Video	640x480, 30fps z zvokom
Prenos	USB 2.0
Mere	100 x 80 x 80mm
Teža	350g z baterijo
Posebnosti	Anti Shake

Vredno ogleda PCFormat

Sony CyberShot DSC-H1

Cena 119.990 SIT **Na spletu** www.sony.com **Testiranje omogočil** CHS, 01 560 65 00

PODROBNOSTI

- Ločljivost 5,1MP
- Zaslon 2,5-palčni, 115.200 pikslov
- Objektiv 12x optični zoom, 36–432mm
- Pomnilnik 32MB interno, Memory Stick
- Baterija 2x AA
- Video 640x480, 30fps z zvokom
- Prenos USB 2.0
- Mere 108 x 81,4 x 91,2mm
- Teža 590g z baterijo
- Posebnosti Super Steady Shot

Ohišje Ko tega Sonyja vzamemo v roke, opazimo nekaj, česar drugi nimajo – njegovo težo. Solidna teža in krepka izdelava sta prva znaka, ki vas opozorita na resno napravo. Tako, ki ne sprejema kompromisov na račun cene in otročjih materialov. Že gumb za izbiro načinov fotografiranja vas bo tako prevzel, da ga boste vrteli cele dneve, le zaradi dobrega občutka.
Delovanje Druga zadeva je odzivnost. Vse funkcije, zoom, ostrenje in tehnologija Super Steady Shot delujejo usklajeno, ne da bi pri tem kaj posebej izstopalo. Pri napravi tega razreda je namreč popolnoma samoumevno, da lahko ostrite v razdalji pod 10cm od objekta ali pa da približate motiv na 432mm goriščnice.
Fotografije S tako dobrim objektivom in vrhunsko elektroniko ni teorije, da bi zajeli slab posnetek – razen seveda, če se "slučajno" spotaknete pri fotografiranju in zgrešite vse – od pravilne osvetlitve do harmonične kompozicije. V takem primeru vam lahko pomaga le še kakšna fotografska knjiga.

88% **PCF pravi...** "Polprofesionalni fotoaparat v majhnem ohišju."

Vredno ogleda PCFormat

Sony CyberShot DSC-W5

Cena 85.990 SIT **Na spletu** www.sony.com **Testiranje omogočil** CHS, 01 560 65 00

PODROBNOSTI

- Ločljivost 5,1MP
- Zaslon 2,5-palčni, 115.200 pikslov
- Objektiv 3x optični zoom, 38-114mm
- Pomnilnik 32MB interno, Memory Stick
- Baterija 2x AA
- Video 640x480, 30fps z zvokom
- Prenos USB 2.0
- Mere 91 x 60 x 37mm
- Teža 250g z baterijo
- Posebnosti Vzdržljiva baterija

Ohišje Trdno. Čokato. Solidno. Kovinsko. Srebrno. Prijetno na dotik. Ergonomično. Odporno. Relativno majhno. Praktično. Velik zaslon. Optimalna razporeditev gumbov. Prestižno. Sony.
Delovanje Dokaj počasen zoom. Neopazen zamik sprožilca. Zanesljivo samodejno ostrenje. Vzdržljiva baterija. Histogram v živo. Način Burst. In še kratka zgodbica: ko smo se ubadali s to in ono funkcijo in iskali najboljšo nastavitev za fotografiranje narave (v ruskem pragozdu), se je pred nami pojavil merjasec. Res, vam pravimo!
Tak z velikimi in močnimi čekani, ki te prebodejo kot bucika balon. In se merjasec zažene za nami, mi pa na drevo. Izvlečemo iz žepa Sonyja, namerimo in ooops... nam ta pade iz rok. Z vsaj dveh metrov višine. Merjascu najprej na bučo, potem pa pod parkije. Ko merjasec po eni uri odide, splezamo z drevesa in poberemo fotoaparat. Preverimo delovanje, naredimo nekaj testnih posnetkov in preverimo fotografije. Kakšne so?
Fotografije Odlične. Žive. Udarne. Ostre. Fine. Natančne. Kakovostne. Malo šuma pri ISO 400. Sony.

87% **PCF pravi...** "Klasičen Sony. Izjemna kakovost fotografij."

Samsung Digimax U-CA505

Cena 39.990 SIT **Na spletu** www.samsung.com **Testiranje omogočil** Anni, 01 583 99 99

PODROBNOSTI

- Ločljivost 5MP
- Zaslon 2-palčni
- Objektiv 35mm
- Pomnilnik 16MB interno, SD/MMC
- Baterija Li-ion
- Video 640x480, 24fps z zvokom
- Prenos USB
- Mere 97 x 52 x 23mm
- Teža 110g brez baterije
- Posebnosti Fiksna goriščnica

Ohišje Prepoznavna Samsungova oblika z malce večjim zaslonom LCD in špartansko razporeditvijo gumbov sicer ni nekaj novega, a je zato vgrajen fiksni objektiv s 35mm goriščnico. Tega, dragi naši formatovci, ob poplavi vseh zoom objektivov in ostalih podobnih bonbončkov, že dolgo nismo videli. Verjetno se vam še danes po omarah vlačijo tisti kompaktni fotoaparati na film, ki imajo tak objektiv, ali ne? No, tokrat je zadeva enaka, le da je naprava digitalna.
Delovanje In prav zato je ta Samsung tako sladek. Preproste funkcije in delovanje, pritisni in sproži na najbolj osnovni ravni. Sicer ga pri Samsungu lomijo z digitalnim zoomom, ki v svoji skrajnosti popači drugače fine fotografije do kakovosti ločljivosti VGA, vendar se da temu izogniti tako, da ga sploh ne uporabljate. Ne pozabite, optičnega zooma ni.
Fotografije Za fotografiranje psa, ki išče kanček sence v tej poletni vročini, ali za sestro v kočljivi pozi bo. Dodajte mini stojalo in imeli boste sprejemljive makro posnetke. Za vse ostalo si omislite dodaten fotoaparat.

80% **PCF pravi...** "Preprost fotoaparat s fiksno goriščnico."

Vredno ogleda PCFormat

Canon Digital IXUS 700

Cena 119.990 SIT **Na spletu** www.canon.com **Testiranje omogočil** Avtera, 01 585 34 11

85% **PCF pravi...** "Stilski videz za fotografije velikega formata."

Ohišje Pri Canonovih bucih smo bili vselej vajeni pravokotnega ohišja s fino zaobljenimi robovi. Očitno s staro obliko proizvajalec ni bil več zadovoljen, zato jo je malo posodobil. Navsezadnje še tako dobro oblikovanje sčasoma zastara, kljub tej novosti pa preverjena izdelava in ergonomija sploh nista ogroženi.

Delovanje Odzivnost je na zavidljivi ravni, še posebej zaradi novega procesorja DIGIC II, katerega najdemo tudi pri Canonovih zrcalno refleksnih fotoaparatih EOS 350D in 20D. Hiter zagon in ultra bliskovita hitrost zapisovanja podatkov sta prej pravilo kot izjema. In še novost: da je ta Canon narejen za zabavo, priča funkcija za poigravanje z barvami izbranega posnetka. Recimo, da je funkcija podobna nekakšnemu filtru, ki odvzame posnetku eno ali dve od primarnih barv. Rezultat so sicer kičaste, a kljub temu zanimive fotografije.

Fotografije 7MP za fotografije velikosti plakata in nasičene barve iz Canonovega objektiva. Verjetno bi podjetju, ki narekuje fotografski standard, naredili krivico, če bi trdili, da je kakovost posnetkov le dobra.

PODROBNOSTI

Ločljivost	7,1MP
Zaslon	2-palčni, 118.000 pikslov
Objektiv	3x optični zoom, 37-111mm
Pomnilnik	SD/MMC
Baterija	Li-ion
Video	640x480, 60fps z zvokom
Prenos	USB 2.0
Mere	90 x 57 x 27mm
Teža	170g brez baterije
Posebnosti	Odvzem barv

Fuji FinePix F10

Cena 92.900 SIT **Na spletu** www.fujifilm.com **Testiranje omogočil** Image & Information, 01 586 46 60

84% **PCF pravi...** "24-urni fotoaparat, ki nese do ISO 1600."

Ohišje Tudi tukaj imamo opraviti s klasičnim ohišjem enega od gigantov fotografske industrije. Če vam je oblika znana, potem je v redu. V nasprotnem primeru si jo podrobno oglejte in fotoaparat preizkusite. Hvala tudi neznancu iz Fujifilma za 2,5-palčni zaslon, hkrati pa bi ga morali odpustiti zaradi skromne ločljivosti (115.000 pikslov). Ergonomija in izdelava ustrezata.

Delovanje Izpostaviti želimo dvoje stvari. Vzdržljivost in nenavaden senzor, ki je v bistvu navaden za Fujifilm. Obljubljenih 500 posnetkov avtonomije prisluži napravi naziv "24-urni fotoaparat", senzor s tehnologijo Super CCD z dvojnim številom pikslov pa poskrbi za širok dinamični razpon. To pomeni manj prežganih fotografij. Drugače pa je stroj kar odziven, še posebej pri občutljivosti ISO1600(!).

Fotografije Vsaka tehnologija ima svojo ceno. Slika je izjemna, približno tako kot pri Nikonu, a je Fujifilmova naprava bolj dovzetna za klasične napake v digitalni fotografiji. Barvni razklon na linijah kontrastnih področjih je, preprosto povedano, nesprejemljiv za tako renomirano podjetje.

PODROBNOSTI

Ločljivost	6,3MP
Zaslon	2,5-palčni, 115.000 pikslov
Objektiv	3x optični zoom, 36-108mm
Pomnilnik	16MB interno, SD/MMC
Baterija	Li-ion
Video	640x480, 30fps z zvokom
Prenos	USB 2.0
Mere	92 x 58 x 27mm
Teža	110g brez baterije
Posebnosti	ISO1600

Pentax Optio S5n

Cena 79.900 SIT **Na spletu** www.pentax.com **Testiranje omogočil** Foto Beseničar, 01 436 26 64

84% **PCF pravi...** "Kreditna kartica, s katero se fotografira."

Ohišje Tretjo generacija stilsko oblikovane linije Optio S predstavlja pred kratkim izdan model S5n. Glede na to, da je bil že izvirni Optio S s 3MP prava bomba, ni z njegovim vnukom nič slabše. Oblikovanje in izdelava sta vrhunska, ergonomija pa kakor za koga. Velik plus je seveda 2-palčni zaslon LCD, ki pa ne ponuja take kakovosti, kot bi jo pričakovali.

Delovanje Delovanje je prirejeno najmanj zahtevnim. Fotografski nadzor krmili avtomatika, obstaja pa nekaj možnosti kompromisa v smislu delnega ročnega nadzora. Slednje je vezano predvsem na kakovost slike in nasičenost ter barvitost. Sicer pa je ta Pentax poln standardnih funkcij, predvsem scenskih načinov in ostalih pričakovanih drobnarij. Ne pričakujte ravno hiperodzivnosti, a počasen ta fotoaparat spet ni.

Fotografije Splošno gledano je kakovost fotografij precej dobra. V zakup je potrebno vzeti dejstvo, da je fotoaparat zelo majhen in da bi z neoporečno kakovostjo izsiljevali nemogoče. Standardne napake digitalnih fotoaparatov so prisotne, vendar v najmanjši možni meri.

PODROBNOSTI

Ločljivost	5MP
Zaslon	2-palčni, 110.000 pikslov
Objektiv	3x optični zoom, 36-107mm
Pomnilnik	SD
Baterija	Li-ion
Video	640x480, 30fps z zvokom
Prenos	USB
Mere	83 x 52 x 20,5mm
Teža	105g brez baterije
Posebnosti	Stil

SPECIFIKACIJE IN ZMOGLJIVOSTI

	Nikon CP 5900	Nikon CP S1	Olympus IR-500	Olympus C-7070WZ	HP Photosmart R707	HP Photosmart R717	Panasonic Lumix DMC-FZ5
	91%	81%	84%	89%	80%	81%	87%
Cena	84.990 SIT	99.900 SIT	67.200 SIT	154.800 SIT	63.196 SIT	75.769 SIT	105.940 SIT
Ločljivost	5,1MP	5,1MP	4MP	7,1MP	5,14MP	6,2MP	5MP
Zaslon	2-palčni, 115.000 pikslov	2,5-palčni, 110.000 pikslov	2,5-palčni, 206.000 pikslov	1,8-palčni, 130.000 pikslov	1,5-palčni, 120.000 pikslov	1,8-palčni, 130.000 pikslov	1,8-palčni, 130.000 pikslov
Objektiv	3x optični zoom, 38-114mm	3x optični zoom, 35-105mm	2,8x optični zoom, 40-112mm	4x optični zoom, 27-110mm	3x zoom, 39-117mm	3x zoom, 39-117mm	12x zoom, 36-432mm
Pomnilnik	integriran, SD/MMC	12MB integriran, SD/MMC	xD	CF, xD	32MB interno, SD/MMC	32MB interno, SD/MMC integriran	SD/MMC
Baterija	Li-ion	Li-ion	Li-ion	Li-ion	Li-ion	Li-ion	Li-ion
Video	640x480, 30fps z zvokom	640x480, 15fps brez zvoka	800x600, z zvokom	640x480, 30fps z zvokom	640x480, 30fps z zvokom	640x480, 30fps z zvokom	320x240, 30fps z zvokom
Prenos	USB	USB	USB	USB 2.0	USB 2.0	USB 2.0	USB 2.0
Mere	88 x 60 x 36,5mm	89,9 x 57,5 x 19,7mm	95 x 71 x 26,7	116 x 87 x 65,5mm	98,5 x 35,3 x 60mm	98,5 x 35,3 x 60mm	108 x 68,4 x 84,8mm
Teža	150g brez baterije	118g brez baterije	172g	433g	180g brez baterije	180g brez baterije	290g brez baterije
Posebnosti	D-Lighting	D-Lighting	Arhiviranje	Širokokotnik	Adaptive Lighting	Adaptive Lighting	Stabilizacija slike

	Panasonic Lumix DMC-LZ2	Casio Exilim EX-Z750	Praktica Luxmedia 4008	Praktica DCZ 5.4	Sanyo Xacti VPC-J4	Sanyo Xacti VPC-S4	Kodak EasyShare DX7590
	80%	90%	69%	75%	79%	80%	87%
Cena	78.575 SIT	103.680 SIT	66.990 SIT	46.990 SIT	60.960 SIT	38.160 SIT	126.900 SIT
Ločljivost	5MP	7,2MP	4,2MP (8MP z interpolacijo)	5,2MP	4MP	4MP	5MP
Zaslon	1,8-palčni	2,5-palčni, 115.000 pikslov	1,6-palčni, 85.000 pikslov	2-palčni, 115.000 pikslov	1,6-palčni, 85.000 pikslov	1,8-palčni, 85.000 pikslov	2,2-palčni, 153.000 pikslov
Objektiv	6x optični zoom, 37-222mm	3x zoom, 38-114mm	8x optični zoom, 40-320mm	3x optični zoom, 35-105mm	8x optični zoom, 37-104mm	2,8x optični zoom, 37-105mm	10x optični zoom, 38-380mm
Pomnilnik	14MB interno, SD/MMC	8,3MB interno, SD/MMC	16MB interno, SD	16MB interno, SD	SD	16MB interno, SD/MMC	32MB interno, SD
Baterija	2x AA	Li-ion	4x AA	2x AA	Li-ion	2x AA	Li-ion
Video	320x240, 30fps z zvokom	640x480, 30fps z zvokom	640x480, 30fps z zvokom	640x480, 15fps z zvokom	320x240, 15fps	320x240, 15fps	640x480, 12fps z zvokom
Prenos	USB 2.0	USB 2.0	USB 2.0	USB	USB 2.0	USB 2.0	USB
Mere	101 x 64 x 33mm	89 x 58,5 x 22,4mm	120 x 82 x 85mm	108 x 56 x 38mm	101 x 46 x 26mm	91,3 x 61,5 x 30,8mm	100 x 80 x 80mm
Teža	110g brez baterije	127g brez baterije	395g brez baterije	140g brez baterije	128g brez baterije	140g brez baterije	350g z baterijo in kartico
Posebnosti	Ni	Vzdržljiva baterija	Interpolacija	Igre	Spletna kamera	Spletna kamera	Scenski načini

KonicaMinolta DiMage Z5	Sony CyberShot DSC-H1	Sony CyberShot DSC-W5	Samsung Digimax U-CA505	Canon Digital IXUS 700	Fuji FinePix F10	Pentax Optio S5n
88%	88%	87%	80%	85%	84%	84%
Cena	109.990 SIT	119.990 SIT	85.990 SIT	39.990 SIT	119.990 SIT	92.900 SIT	79.900 SIT
Ločljivost	5MP	5,1MP	5,1MP	5MP	7,1MP	6,3MP	5MP
Zaslon	2-palčni, 114.000 pikslov	2,5-palčni, 115.200 pikslov	2,5-palčni, 115.200 pikslov	2-palčni	2-palčni, 118.000 pikslov	2,5-palčni, 115.000 pikslov	2-palčni, 110.000 pikslov
Objektiv	12x optični zoom, 35-420mm	12x optični zoom, 36-432mm	3x optični zoom, 38-114mm	35mm	3x optični zoom, 37-111mm	3x optični zoom, 36-108mm	3x optični zoom, 36-107mm
Pomnilnik	SD/MMC	32MB interno, Memory Stick	32MB interno, Memory Stick	16MB interno, SD/MMC	SD/MMC	xD	SD
Baterija	4x AA	2x AA	2x AA	Li-ion	Li-ion	Li-ion	Li-ion
Video	640x480, 30fps z zvokom	640x480, 30fps z zvokom	640x480, 30fps z zvokom	640x480, 24fps z zvokom	640x480, 60fps z zvokom	640x480, 30fps z zvokom	640x480, 30fps z zvokom
Prenos	USB 2.0	USB 2.0	USB 2.0	USB	USB 2.0	USB 2.0	USB
Mere	100 x 80 x 80mm	108 x 81,4 x 91,2mm	91 x 60 x 37mm	97 x 52 x 23mm	90 x 57 x 27mm	92 x 58 x 27mm	83 x 52 x 20,5mm
Teža	350g z baterijo	590g z baterijo	250g z baterijo	110g brez baterije	170g brez baterije	110g brez baterije	105g brez baterije
Posebnosti	Anti Shake	Super Steady Shot	Vzdržljiva baterija	Fiksna goriščnica	Odvzem barv	ISO 1600	Stil

PCF Razsodba

Na začetku smo kliknili in se vprašali, kaj potrebujete kot pravi fotograf. Tisti, ki se bo odločil za katero od povprečnih napravic, bo praviloma občudoval svoje umetnine le na monitorju ali občasno razvil fotografijo standardne velikosti. Fotoaparati, vredni ogleda, so za tiste, ki jim fotografija pomeni nekaj več, pa naj bo to umetniški užitek ali le možnost za preživljanje prostega časa – tudi če fotografije niso vrhunske. Izbor uredništva pa predstavljata Casio Exilim EX-Z750 in Nikon Coolpix 5900. Casio je za nas tako izjemen, da je nemogoče najti primerne besede za našo navdušenost. Nikonov Coolpix 5900 pa je eden tistih modelov, ki te preprosto ne more pustiti hladnega. Rokovanje in funkcionalnost sta skoraj univerzalna, fotografije pa so na zavidljivo visoki ravni. Če ste na primer že lastnik zrcalno-refleksnega fotoaparata, potem je Nikon prava izbira kot nadomestni model.

Ali bi se počutili varno z zračno blazino,
ki se aktivira šest sekund po trku?

Če se ne bi, potem razmišljate kot mi. >>

NORMAN

www.norman.si

Integrirana in patentirana tehnologija Sandbox odkriva tudi nove in neznane viruse. Sandbox omogoča odkrivanje in odpravljanje virusov brez najnovejših popravkov. Naj bo vaša protivirusna zaščita učinkovita in zares proaktivna!

BREZPLAČNO!

PRILOGA Z EROTIČNIMI FOTOGRAFIJAMI

BREZPLAČNA PRILOGA! 16 STRANI EROTIČNE FOTOGRAFIJE!

FHM

SEKS!! ZABAVEN! UPORABEN!
WWW.FHMSLO.NET
JULIJ 2005
790 SIT

SEKS TABOR

Obvladaj te spalnične manevre in si prisluži taborniške značke!

VNOVČLJIV V KAZINU LEV V LJUBLJANI
ŽETON ZA 5€ IN PIJAČO!

Lovci na glave!

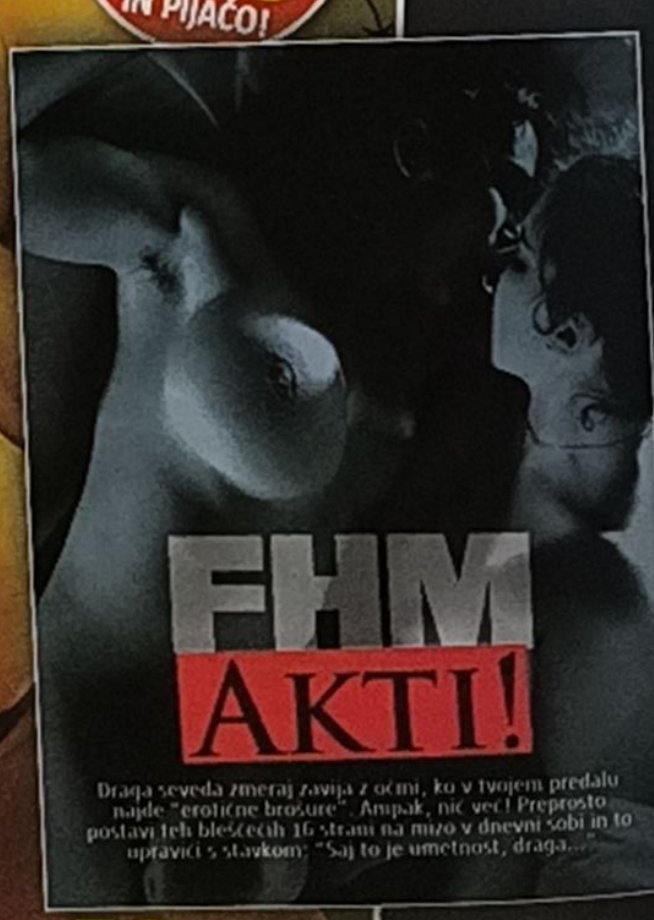
FHM-jev človek je preganjal ameriške kriminalce! In da, še vedno je živ (se opravičujemo).

Šola kazina

Najboljša goljufija vseh časov in njen izumitelj, igralniški nasveti ter psi, ki igrajo poker!

Kaj ženske mislijo o tvojem "junaku"

Odgovor na vprašanje, ki si ga od nekdaj zastavljaš!

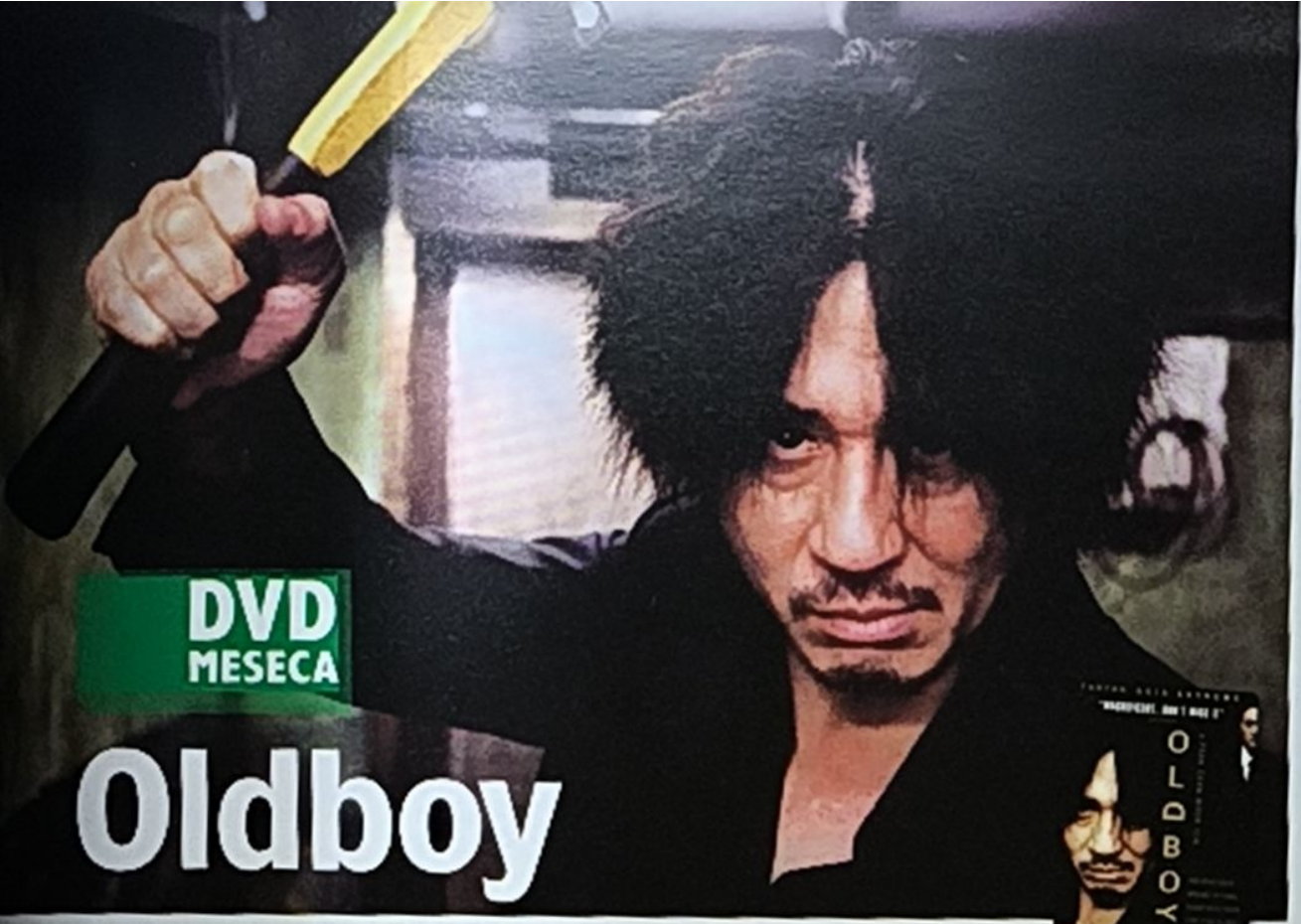


Naslednja Kylie!

Imogen Bailey - 10 fotografij, 6 modrčkov. Sam izračunaj!

www.fhmslo.net

DVDKotiček



Oldboy

Regija 2 Tartan Video

Azijska filmska industrija zadnje čase doživlja pravo renesanso in neprestano dokazuje Hollywoodu, kaj pomenita ustvarjalnost in originalnost. *Oldboy*, sadistična mojstrovina korejskega režiserja Chan-Wooka Parka, ki je na filmskem festivalu v Cannesu lansko leto prejela veliko nagrado žirije, nadaljuje tematiko maščevanja, ki jo je režiser podrobneje raziskoval že v enem izmed svojih prejšnjih filmov, *Simpathy for Mr. Vengeance*.

Glavni junak filma, Dae-Su Oh (Min-Sik Choi), postane nekega dne žrtev nenavadne ugrabitve. Zbudi se v prostoru, ki spominja na hotelsko sobo, v bistvu pa je ječa, v katero ga je iz njemu neznanih razlogov zaprl anonimni ugrabitelj. Po preteku petnajstih let se Dae-Su nepričakovano znajde na prostosti, na razpolago pa ima pet dni, da odkrije, kdo je kriv za njegovo peklensko dolgo ujetništvo, kaj se mu je pravzaprav zgodilo in zakaj...

Oldboy je v svojem bistvu akcijska srhljivka, ki gledalca že takoj na začetku neusmiljeno potegne v svoj brutalni svet in ga več ne izpusti, obenem pa je tudi pretresljiva ljubezenska zgodba, ki spominja na grško tragedijo, in kompleksna študija strasti, krivde in spomina. Scenarij je spretno zasnovan tako, da nam skrivnosti zgodbe razkriva počasi, vse do končnega šokantnega preobrata, ob katerem se bo marsikomu obrnil želodec; srce filma pa je nedvomno lik Oh Dae-Suja, ki ga neprekosljivo odigra Min-Sik Choi. Dodatni vpogled v zakulisje tega inteligentnega in izzivalnega filma, ki razkriva globine človeške duše, pa vam ponujajo dodatki na DVD-ju: od komentarjev režiserja in igralcev, napovednikov, izbrisanih prizorov in kratkega filma *Memory of Oldboy*.

Ocena
Film ●●●●○
Disk ●●●●○

Garden State

Regija 2 Buena Vista Home Entertainment

Largeman (Zach Braff) je depresiven mlad moški, ki se mora po desetih letih, ki jih je v Los Angelesu preživel kot igralec/natakar, vrniti v rodni New Jersey, da bi se udeležil pogreba svoje matere. Doma ga čaka soočenje z dominantnim očetom in dolgo pozabljenimi prijatelji in sošolci, ki očitno živijo v nekakšni "zoni somraka". Sreča pa tudi privlačno, svobodomiselno Samantho (Natalie Portman), ki njegov otopeli svet kmalu obrne popolnoma na glavo...

Sveža in ganljiva komična drama s številnimi nekonvencionalnimi elementi je režiserski prvenec Zacha Braffa, ki se je izkazal za enega najbolj obetavnih mladih glasov Hollywooda – za film je napisal tudi scenarij in se v glavni vlogi izkazal pred kamero. *Garden State* pa je pravo presenečenje tudi zato, ker je eden izmed tistih redkih filmov kalibra *The Graduate*, ki mu uspeva nagovoriti celotno generacijo.

Ocena
Film ●●●●○
Disk ●●●○○

Harold & Kumar go to White Castle

Regija 2 MGM Home Ent.

Ko Korejec Harold (John Cho) in njegov indijski prijatelj Kumar (Kal Penn) nekega večera po svoji stari navadi pokadita nekaj trave, zasledita reklamo za slastne hamburgerje White Castle in se odpravita na miniaturno odisejado, da bi si jih lahko privoščila. Neumno? Že, ampak večino časa tudi precej zabavno. Na poti do svetega grala hitre hrane naletita na absurdne ovire (saj menda niste mislili, da bo šlo gladko?): od morilskega rakuna, rasističnega policista, pobeglega geparda in deformiranega verskega fanatika, ki oba zadetka nagovarja k skupinskemu seksu s svojo lepo ženo.

Svojevrstni *Dude, Where Is My Hamburger?* pa ni le neumna "ganja" komedija, temveč tudi satira rasnih stereotipov in proslavitev pravice ljudi vseh ras, narodnosti in prepričanj do "najboljšega" hamburgerja, ki ga Amerika lahko ponudi. Amen.

Ocena
Film ●●●○○
Disk ●●●●○

I Heart Huckabees Regija 2

Imate radi odštekane komedije, polne ekscentričnih likov in bizarnih situacij? Kaj pa eksistencialistično filozofijo? Ste znani po tem, da občasno razglabljate o pomenu naključij in smislu življenja? Potem nikar ne zamudite komične drame o naravovarstveniku Albertu (Jason Schwartzman), ki najame par "eksistencialističnih detektivov" (Dustin Hoffman in Lily Tomlin), da bi namesto njega poiskala odgovore na vprašanja o "življenju, vesolju in sploh vsem". Naš nasvet? Ne pričakujte, da boste videli reči, ki ste jih vajeni, vseeno pa si naredite uslugo in si film oglejte. Morda ga boste celo "srčili".

●●●●○

Lemony Snicket's A Series of Unfortunate Events Regija 2

Temačna zgodba o treh sirotah družine Baudelaire, ki se po skrivnostni smrti svojih staršev znajdejo pod okriljem podlega sorodnika, grofa Olafa (Jim Carrey), se kot vse dobre pravljice (od bratov Grimm do Roalda Dahla) zaveda, kako grozljiv in nevaren se lahko zdi svet skozi otroške oči. Kljub mračnosti in grozljivem vzdušju pa film ni nikoli depresiven; na trenutke je pravzaprav humoren na podoben način kot filmi o družini Adams. Kar pokoplje drugače fantastično zgodbo, je utrujajoča igra Jima Carreya, ki dokončno dokaže, da je njegova komična osebnost prav zoprno nadležno enodimenzionalna.

●●○○○

Man on Fire Regija 2

Creasy (Denzel Washington) je bivši agent CIA in alkoholik, ki svoje noči preživlja v steklenico Jacka Danielsa v eni in biblijo v drugi roki. Na prijateljev predlog odpotuje v Mexico City, kjer mora kot telesni čuvaj poskrbeti za varnost mlade Pite (Dakota Fanning), hčerke bogatega podjetnika. V skladu s pričakovanji njegovo varovanko seveda ugrabijo, od tega trenutka naprej pa je *Man On Fire* le še serija nasilnih prizorov, hitre akcije, posebnih učinkov in nekaj zanimivih prizorov mučenja, začinjena s spektakularno nezadovoljivim koncem, ki ga ne more rešiti niti Denzel Veliki.

●●●●○

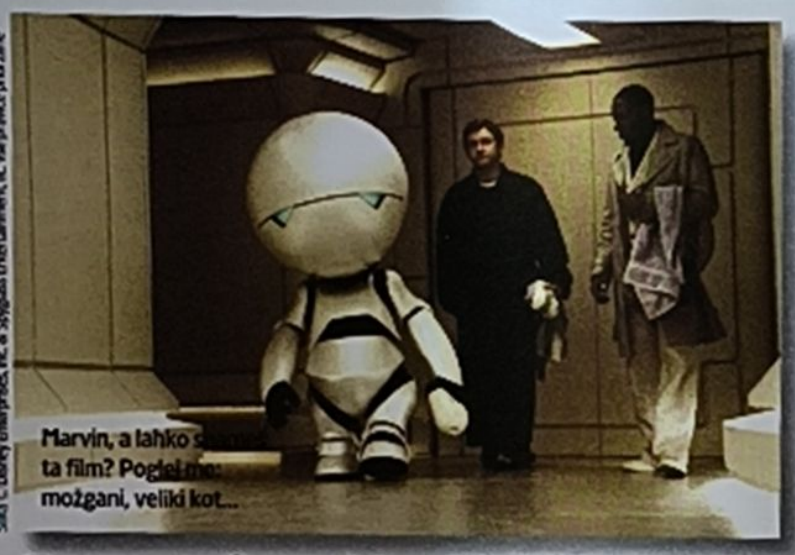
Shark Tale Regija 2

Animirani filmi o ribah so kot avtobusi: celo večnost ni nobenega, nato pa prideta dva hkrati. Vendar *Shark Tale* studia Dreamworks v primerjavi z Pixarjevim briljantnim *Finding Nemo* preprosto... potone. Čeprav so ga oglaševali kot animirani film ustvarjalcev *Shreka*, se je izkazalo, da tolpa morskih psov ni kos enemu samemu zelenemu ogru - *Shark Tale*, ponuja postano mafijsko zgodbo po vzoru *Analyze That*, slabe dialoge in nedodelane like, ki jih boste pozabili že v naslednjem trenutku. Saj ne, da ne bi imel svojih čarov, vendar se ti hitro izgubijo v (precej plitvem) morju.

●●○○○

Spletne strani

KRATEK SPREHOD PO NEZNANEM



Slika © Disney Enterprises, Inc. & Spyglass Entertainment, llc. vsi pravice pridržane

Snemite Hollywood

Digitalne zahteve so vedno večje, zato nam bo Sony omogočil snemanje filmov

Hollywood upa, da bo za filme naredil to, kar je iTunes naredil za glasbo: ponudil nam bo spletno storitev za legalno snemanje filmov. Storitev so razvili pri Sonyju, nameravajo pa uporabiti idejo, ki jo je Apple tako uspešno unovčil s spletno glasbeno trgovino. S tem želijo vnesti nekaj reda v kaos piratiziranja filmov.

Zadeva bi naj bila predstavljena še pred začetkom naslednjega leta in namerava tekmovati s storitvami, ki jih ponujajo digitalne televizijske postaje in storitve DVD na zahtevo.

Sony je na dobrem položaju za takšno potezo. Applu je uspelo dobiti kar precejšnjo prednost v glasbenem poslu, ne le zato, ker je njegova storitev delovala neprimerno prej kot konkurenčne, temveč tudi zato, ker je istočasno razvil tudi tehnologijo, s katero je bilo mogoče snete datoteke predvajati. Japonski gigant upa, da bo imel enako tehnološko prednost, tako da je že zdaj veliko govora o tem, da bo do leta 2006 na voljo več kot 200 filmov za Sonyjeve mobilne telefone z veliko pomnilnika. Filmi pa bodo seveda na voljo tudi za osebne računalnike.

NISMO KRIMINALCI

Preseneča nas pa, da se vse to dogaja kornaj zdaj. Vsekakor je bila odlična poslovna poteza za vse v glasbeni industriji, da so končno nehali preprečevati nelegalne izmenjave datotek in so se raje posvetili legalni izmenjavi. Velika večina uporabnikov glasbe ni snemala z zlobnimi nasmehi na obrazih – šlo je preprosto za dobro idejo. Kakor hitro so ljudem predlagali neko minimalno plačilo za snete datoteke, je šlo vse praktično brez težav. Zdaj, ko so širokopasovne povezave vedno cenejše in dostopnejše in si je mogoče za čisto razumno ceno omisliti tudi 8 megabitno povezavo, snemanje filma ni več mučenje, ki bi trajalo po več tednov, zato se vse več uporabnikov interneta odloča za tako početje. Korporacije so potrebovale kar nekaj časa, da jim je kapnilo, da tega uporabniki ne počno iz čiste zlobe, temveč zato, ker so sistemi, preko katerih deluje piratsko širjenje, odlične javne storitve. Sonyjeva odločitev bo torej prav gotovo izjemno uspešna. **PCF**

Sovraštvo
TRAINSAW

"Odkrili smo, da je bilo veliko obiskovalcev naše spletne strani tako osuplih nad količino krasote na strani, da so kar obnemeli in niso vedeli, kaj naj sploh počno."

To je lahko težava novih obiskovalcev Trainsawa. Na srečo so na strani povezave do ključnih člankov, ki vas bodo na grob način seznanili z arhivom strupa, jeze in slepega besa. Na strani je nekaj tradicionalnih stvari, kot so seznami najboljših 10 ("načinov za spravljanje mame ob živce", "načinov, na katere lahko spravite svojega štiriletnika v jok") ali opisov, v katerih vse dobi oceno 4/4, ne glede na to, kako slabo je (na primer *Half-Life 2* ali, em, *Hungry Hungry Hippos*). Potem so tu še bolj proste zadeve, kot so tirate ("Lahko se delam norca iz tebe, pa če imaš raka ali ne") in misli ("Ko nekdo trdi, da nasilne računalniške igre vzbujajo nasilje v igralcih, bi ga najraje kar zadavil"). Vsekakor gre za stran za vso družino. Ali še eno mesto, kjer lahko izživite svojo jezo.

www.trainsaw.com

Grozna realnost
REAL-TIME DEATH COUNTER

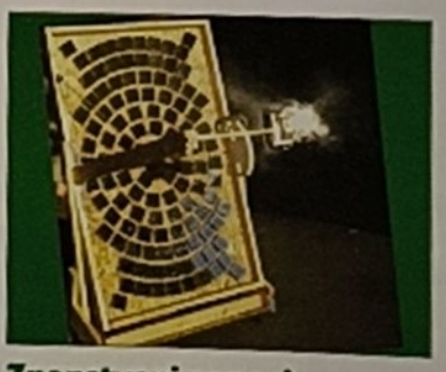
Včasih se zna realnost prikrasti za hrbet in vas udariti na sredo frisa. Včasih lahko zato umrete. Če se to zgodi, poskrbite, da boste z vašo smrtjo kaj doprinesli k svetovni smrtnostni statistiki.

Zdaj nam števec smrti v realnem času deluje že 4.289... 4.290... 4.291 sekund. Presneto, spreminja se! No, v zadnjih 4.310 sekundah je 225 ljudi umrlo zaradi tuberkuloze, 2.279 zaradi bolezni srca in ožilja, 928 zaradi raka, 47 zaradi zastrupitve, 230 zaradi tuberkuloze, 2.335 zaradi bolezni srca...

Te številke so prav strašljive. In nam se zdi to smešno. To pa zato, ker nas je strah. Strah nas je in jezni smo, ker toliko ljudi umira zaradi bolezni, ki jih je mogoče preprečiti.

Hej, saj to je realnost! Točno tu, pred vašim nosom. In če jo želite pred nosom še bolj pogosto, lahko snamete kodo za števec in jo dodate lastnim spletnim stranem. Kar bi bilo seveda precej morbidno.

http://tinyurl.com/rodb



Znanstveni napori
SOLAR DEATH RAY

Ko se boste znašli na morilsko dobri spletni strani, boste to vedeli, ker bodo tam zapisane nesmrtne besede: "POZOR: Sončni ubijalski žarek je nevaren. Ne sestavljajte ga."

Z odbojem sončne svetlobe s 112 ogledali na eno samo točko, ki je od platforme oddaljena za dobrih 167cm, se ustvari neverjetna energija, ki lahko stvari segreje na temperaturo med 500 in 600° C oziroma ustvari 1.500 vatov energije.

Našlo bi se kar nekaj ljudi, ki so dovolj veliki kreteni, da bi takšno napravo uporabili v zle namene ali za dolgočasne znanstvene poskuse. Solar Death Ray pa ni tak. Uporablja se za praženje običajnih predmetov. To je znanost, zaradi katere spletne strani sploh obstajajo.

Želite videti, kako gumijasta račka prenese tako temperaturo? Ali 5,25-palčna disketa s Tetrisom? Žogica za golf? LEGO kocke? Ali posoda s pokovko? Če se vam nič od naštetega ne zdi zabavno cvrtje, pišite avtorjem strani in upajte, da vam bodo odgovorili.

www.solardeathray.com

Seksi pisma
ASCIIBABES

Ljudje pravijo, da je lahko dobro napisano pismo veliko bolj seksualno ali erotično kot fotografija gole ženske ali moškega. Ti ljudje so očitno popolni idioti. Fotografije golih žensk in moških so mega! V pismih ne boste videli golih oprsij in/ali genitalij, razen če niso te slabo narisane, kar pa vsekakor ni niti malo erotično.

A počakajte malo... kaj če bi uporabili besedilo za risanje lepih ljudi? To bi lahko bila idealna srednja pot – zmagali smo! ASCIIBabes je zbirka popularnih osebnosti, ki so narisane izključno samo z znaki ASCII (to so tiste navadne črke na tipkovnici za nas, smrtnike). Tako lahko imate dobro napisano pismo v ASCII in se naslajate nad slikami.

Dame, pomirite se, to ni samo še ena mizoginistična vaja v tekstualnem draženju. Na strani je cel razdelek, imenovan ASCIIGuys. Če torej želite videti Antonia Banderasa ali Alyson Halligan, narisana s peticami in P-ji, boste na tej strani našli pošteno spisano pismo.

www.asciibabes.com

Avtorska patrulja

Ali sploh veste, da najpomembnejša tožba v zvezi z avtorskimi pravicami teče prav zdaj?

Mogoče niste opazili, da se dogajajo pomembne stvari. Cela vrsta podjetij, ki razvijajo programsko opremo za izmenjavo datotek se je na ameriškem vrhovnem sodišču spopadla z Veliko četverico glasbene industrije in velikimi hollywoodskimi studii v tožbi, ki bo definirala, kaj izmenjava datotek sploh je.

Zrak v sodni dvorani bi lahko rezal z nožem in vsi, ki si izmenjujejo datoteke, so na trnih, saj očitno še vedno ni jasno, če so krivi za razvoj programov, namenjenih kriminalu, ali ne. Pet let sodnih odločb je privedlo do enega samega dvoboja med težkokategornimi predstavniki industrije in lahkokategornimi neodvisnimi programerji. Zahvaljujoč neverjetno čudnemu vprašanju predstavnikov industrije in državnega tožilca, ima vrhovno sodišče nalogo odločiti, ali je nelegalno ustvarjati tehnologijo, ki jo je mogoče uporabiti za kršenje avtorskih pravic, ne glede na to, ali je bila razvita v tako demonske namene ali ne.

Ta primer je dosegel vrhovno sodišče samo zaradi dosedanjih tožb, v katerih so sodišča presodila v prid tistim, ki se borijo proti željam industrije. Pred dvema letoma so ti razvijalci namreč dobili tožbo na nižjem sodišču, industrija pa tudi na prizivnem sodišču ni dosegla sodbe v svojo korist. Sodeč po dosedanjih poročilih s sojenja na vrhovnem sodišču, ne kaže, da bi bil rezultat kaj drugačen.

Sodniki naj ne bi bili naklonjeni predlogom predstavnikov industrije. Nekateri celo dvigujejo sive obrvi in so zaskrbljeni zaradi učinka, ki bi ga lahko imela odločitev sodnikov v prid industrije. Pravijo, da gre za nesramno označevanje razvijalcev novih tehnoloških rešitev za pirate, kar vsekakor ni pošteno. Khm. Še res je, saj bi napačna razsodba lahko pomenila, da bodo fotokopirni aparati in predvajalniki MP3 postali nelegalni.

Če Velika četverica zmaga v tem primeru, bi industrije, ki se opirajo na avtorske pravice, dobile krila in izničile še zadnje kaplje poštene rabe, ki jo še imamo. Sodi se kreativni svobodi. Kaj boste torej storili v zvezi s tem?

Obljube vedno držimo!!!

www.teal.si
Info@teal.si - dnevno ažurirano!

Po simbolični ceni 10 sit lahko kupite digitalen fotoaparat BENQ C25
* ponudba velja samo za prvih dvajset kupcev kompleta!

Prodaja na položnice in trajnik
NA DO 24 OBROKOV - DO 2X 250.000 SIT!*
Sistem Dom Kredit, GA-Kredit Banka Celje, Summit
Potrebujete samo osebni dokument, bančno kartico in davčno številko!
* velja za zakonce!

HP PSC 1215 barvni tiskalnik skener kopirec 19.990

Optima64 3000+ komplet matična p. Gigabyte K8NS nForce3,AGP,SATA,sb 8+1,LAN procesor AMD Athlon64 3000+ pomnilnik 512Mb DDR 3200 trdi disk WD 160Gb 7200 grafika ATI Radeon 9250 128Mb DVD +/- RW pekač NEC 16x MidiTower ohišje z 300W nap. tipkovnica in optična miška 17" LCD monitor Neovo model F-417, 12ms tiskalnik ink. HP PSC 1215 (barvni tiskalnik, scener, kopirec) 199.990

HP nc6110 15" zaslon 1024x768 proc.Intel Centrino 1,7 512Mb spomina 60Gb trdi disk DVD +/- RW pekač integ. graf 0-128Mb modem, mreža, WLan Windows XP Pro 279.990

HP nx9105 15.4 15.4" zaslon 1280x800 AMD Sempron 2800+ 512Mb spomina 40Gb trdi disk DVD +/- RW pekač graf. Geforce4 32Mb modem, mreža, WLan FreeDos 199.990

Neovo F-417 17" LCD zaslon 1280x1024 55.990
Neovo F-419 19" LCD zaslon DVI, 1280x1024 77.990
Neovo M17 17" LCD zaslon DVI, USB hub 72.990
Neovo F-415 15" LCD zaslon 1024x768 39.990

Optima64 3000+ matična p. Gigabyte K8NS nForce3,AGP,SATA,sb 8+1,LAN procesor AMD Athlon64 3000+ 512Mb DDR s hladilnikom trdi disk WD 160Gb 7200 Gigabyte 6600 GF128Mb DVD RW pekač NEC 3540 16x ohišje s lihim nap. 300/120mm tipkovnica in optična miška garancija 24 mesecev 139.990

Master64 3200+ GT matična p. Gigabyte K8NF-9 nForce4 PCI-E,SATA,sb 8+1,LAN procesor AMD Athlon64 3200+ 512Mb DDR s hladilnikom 160Gb SATA disk 8Mb cache Gigabyte GF 6600GT 128Mb DVD pekač NEC 3540 16x DL ohišje s lihim nap 400/120mm tipkovnica in optična miška garancija 24 mesecev 179.990

Yamada 6700 14.990
AverMedia TV tuner 22.490
Bluetooth slušalka M6i 11.990

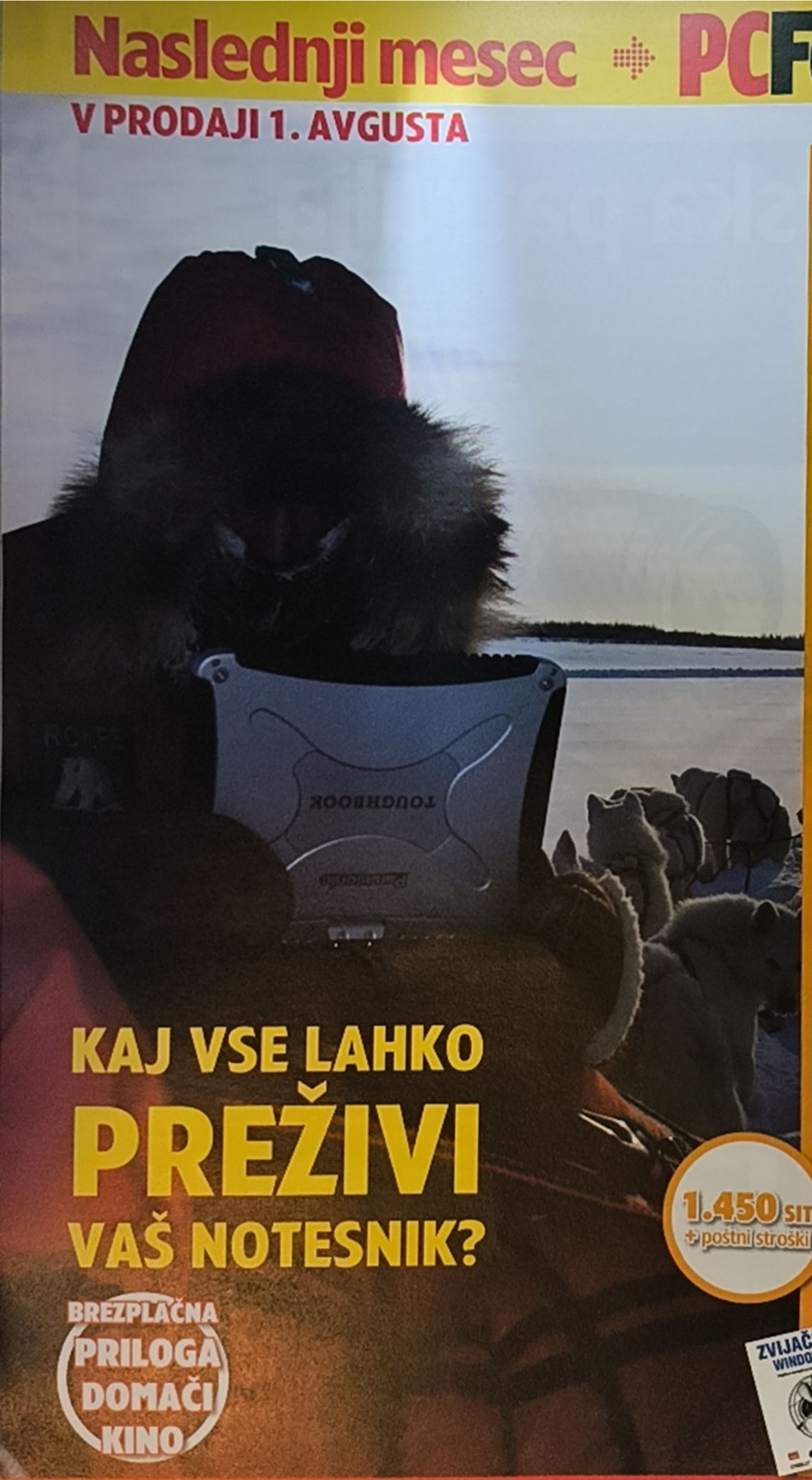
Za prvih 20 kupcev doplačilo 10 sit! digitalen fotoaparat BENQ C25 3.2M pik (2,1) max 2048x1536 Zoom digitalen 4x 1.5" TFT LCD barvni USB, Lilon baterija bliskavica SD razširitev
Cena fotoaparata z 128Mb SD je 19.990

Vse cene veljajo za gotovino in vsebujejo DDV! Garancija za komplet je 24 mesecev, za monitorje Neovo 36 mesecev, za tiskalnike HP in fotoaparate Benq 12 mesecev. Zaloge so omejene!

Teal d.o.o., Laško, Kidričeva ul. 5, tel. (03) 734 00 70, fax (03) 734 33 88, PE Celje, Smrekarjeva 1, Nova vas, tel. (03) 428 43 43

Naslednji mesec PCFormat

V PRODAJI 1. AVGUSTA



SMS NAGRADNO ŽREBANJE

Glasujte za svojo najljubšo igro in sodelujte v **nagradnem žrebanju**. Na številko **2929** pošljite SMS z vsebino **GAME PCF** in številko igre, za katero želite oddati svoj velecenjeni glas. Če želite denimo glasovati za Rome: Total War, pošljite na 2929 sporočilo: GAME PCF 3. Če vaše najljubše igre ni na seznamu, pošljite na 2929 SMS z vsebino: GAME PCF Naslov igre. Primer: GAME PCF Evil Genius

1.GTA: San Andreas, 2.Far Cry, 2: Rome: Total War, 4.Call of Duty, 5.NFS: Underground 2, 6.Half-Life 2, 7.The Sims 2, 8.Guild Wars, 10.Prince 2: Warrior Within, 11.World of Warcraft, 12.Boiling Point, 13.Splinter Cell: Chaos Theory, 14.Brothers in Arms, 15.Empire Earth 2

Poleg tega, da boste s tem postali potencialni dobitnik ene izmed petih **PCFormatovih majic** ali **knjige Zvijače za Windows XP**, in pomagali vaši igri do vrha lestvice najbolj priljubljenih, se boste s tem vpisali tudi v **PCFormatov SMS klub** in 2-3 krat na mesec prejemali informacije o vsem, kar se zanimivega dogaja v svetu, ki ga raziskuje *PCFormat*. Vklopite na telefonu vibriranje, pa vas bomo mimogrede še brezplačno zmasirali.

Vsi nagrajenci bodo o nagradi obveščeni preko sporočila SMS.

Vsi nagrajenci bodo o nagradi obveščeni preko sporočila SMS.

PCFormatovo majice je mogoče dobiti tudi brez žrebanja. Cena je enaka ceni ene revije

POKLIČITE NA

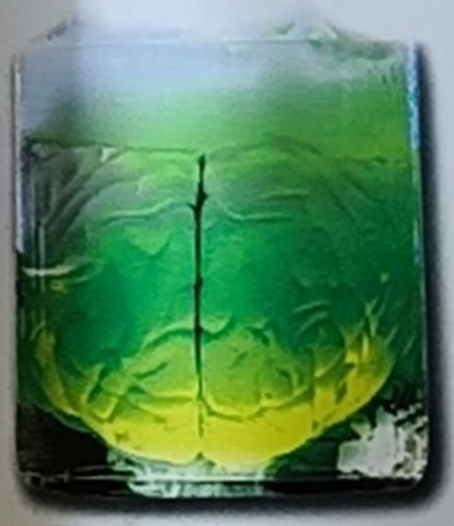
02 330 3301

1.450 SIT + poštni stroški

KAJ VSE LAHKO PREŽIVI VAŠ NOTESNIK?

BREZPLAČNA PRILOGA DOMAČI KINO

PLUS IGRE IN FILMI, SUPERTEST OSNOVNIH PLOŠČ, OPISI, NOVICE, VODIČI...



Kisli možgani

Pozor, naleteli ste na rubriko za vse ljubitelje kislih kumaric in ostalih oblik vložene zelenjave

Mraz vs. Swen F@tt

Izziv meseca: Premagaj me v skoku s palico

Končno nekaj drugačnega. Že prejšnji mesec je bil izziv precej športne narave (občasno celo smrtonosne) in priznati moram, da mi je malo miganja prav prijalo. Pet metrov in en centimeter je tvoj osebni rekord? Ej, malenkost bo to, dragi moj izzivalec, malenkost. Če mi ne uspe v enem tednu, se ne pišem več Mraz.

1. dan: Priprave, teorija

Ker se smatram za dobrega teoretika, bi teoretični del moral biti hitro zaključen. S spleta sem snel nekaj posnetkov Sergeja Bubke, preučil celotno dinamiko skoka, narisal nekaj diagramov in izpeljal nekaj formul. "Kos torte," bi rekli Angleži.

2. dan: Prvi poskus

Če človek strmoglavi z višine dobrih petih metrov, je zanj in za gledalce, ki v sveže opranih majicah stojijo v bližini, izjemnega pomena, da ga na točki pristanka čaka nekaj mehkega. V idealnem svetu bi bila to v svilo odeta postelja, naseljena z vsemi zmagovalkami tekmovanj Miss Universe od leta 2000 naprej, ampak ker sem imel omejen proračun in videz, sem se odločil za pristno domačo slamo. Kot ovira se je za (teoretično) idealnega izkazal ravno 5,08 metra visok betonski zid v bližini mojega stanovanja. Manjkala je še ena ključna sestavina – palica. Če vzamem pet metrov dolgo, mi bo pravzaprav treba skočiti samo še 8 centimetrov. Našel sem tri kandidate: kovinski drog – pozitivno: ne bo se zlomil, negativno: ne bo se upognil in je preklemansko težak; stara lesena palica – pozitivno: ravno prav fleksibilna, negativno: lahko se prelomi; sveža lesena palica – pozitivno: ne bo se prelomila in ni pretežka, negativno: lahko se preveč upogne. Ker se je sprint s kovinskim drogom v rokah izkazal za beg pred realnostjo, sem se odločil za mehkejšo,različico lesa. Na strateško mesto sem postavil tudi kamero, da bi imel kasneje dokaz svojega uspeha. Vzel sem zalet, se pognal v dir bliskovito kot nindža na steroidih, pred zidom zapičil palico v tla in se odgnal kviško. Kolikor se bežno sporninjam tega kratkega poleta pred Velikim pokom, sem prišel tja do višine kakšnega metra.

3. dan: Rehabilitacija, prvič

pičivam dames. povoji. bili fse, topkan z lebo noho, zato nepake..

4. dan: Rehabilitacija, drugi del

Danes je že veliko bolje, kraste so se že začele sušiti, tako da imam vsaj kaj početi, medtem ko ležim v postelji. Verjetno bi se moral odločiti za bolj trden les... ja, to bo. Drznil sem si ogledati posnetek "skoka", ki ga je posnela moja kamera. Jokal sem kot otrok.

5. dan: Priprave, spet teorija

Dan je prekrasen, sonce me napolni z optimizmom. Bolečine so sicer še prisotne, ampak zdaj sem že dovolj pri močeh, da se lahko hranim sam, kar je vedno dobro. Odločim se za analizo katastrofe pred tremi dnevi in sestavo novega bojnega načrta. Še enkrat si ogledam svoj posnetek, se zjočem, in nato še posnetke Sergeja. Prepričan sem, da vem, kje sem ga polomil – odgnal sem se preveč naprej in premalo v zrak. Tudi material palice bom zamenjal za trdnejši les in zmaga bo tu.

6. dan: Drugi poskus

Zid stoji pred menoj in se mi reži v obraz. Dvajset ton betona, kamenja in grde rumene barve. Zadnja ugotovitev me spravi v dobro voljo in zid ni videti več tako nepremagljiv kot nekaj sekund pred tem. Vzamem zalet. Zdaj ali nikoli. Sprint. Odskok. Krak! Bum! Torej, nikoli.

7. dan: Poraz

Priznam. Poražen sem. Se klanjam vsem kamikazam, ki dnevno tvegajo kompaktnost svojih lobanj, da bi prišli na drugo stran letvice nekje tam zgoraj. In moje ime je Gregor Slab.

IZZOVITE MRAZA

Skočite na *PCF* forum Gregorju postavite izziv, ob katerem mu bo zastalo srce. **www.pcformatslo.net/forum**

SPLETNA NJIVA

Cvetke, ki jih sadite po naši spletni skupnosti na **www.pcformat slo.net/forum**

Ljubezenski romantični portal - kje?
Dragi računalničarji, obupno nestrpni ste. Nekateri pač ne morejo živet samo od računalnika.
Takšne grdobije izsiljujete na račun nekaterih drugače mislečih, da nisem zmožen podat ocene spola. Za vas bi odredil obvezen pregled mednožja, da bi ugotovili kakšnega spola sploh ste.
Sergio

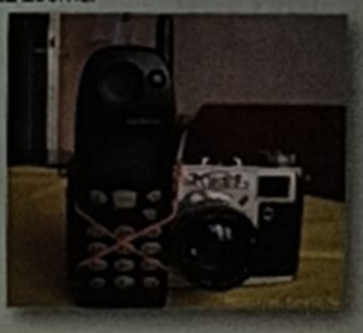
Kaj največ počnete na računalniku?
Pobijam ščurke pa muhice zlodejske, ko se limajo na monitor s pinceto jih zdrobim in jim vzamem temačno žuželkasto življenje.. Ko bi jih vsaj lahko žrtvoval algam...

Fwd >> Fwd

Barbara je spet našla nekaj šare, ki bi se je rada znebila...

Pa če še tako tuhtam, ne najdem boljšega mesta za iskanje potencialnih novih lastnikov mojih drobnarij, kot je prav PCF. Samo tukaj bom našla dovolj širokogrudnih, inteligentnih in razgledanih ljudi, ki bodo prepoznali pravo vrednost nekdanjih prebivalcev mojega podstrešja.

Prodam mobilni telefon Nokia s fotoaparatom. Star je... khm... deset let, fotoaparat pa je nekoliko starejši in je bil vgrajen naknadno. Gre za hibridni zrcalno-refleksni model, ki dela odlične fotografije, ima vgrajeno bliskavico, je pa brez zooma.



Prijazni duši podarim muco. Je dobro (o)hranjena. Je vse, še posebej ima rada... vse. Se nerada premika in je prav neverjetno scrkljana. Primeren družabnik za vse bodybuilderje.

Oddam hrčka. Je (relativno) prijazen in (pogojno) udomačen. Žal ga ne morem obdržati. Sosedje me namreč tožijo, ker je hrček na smrt prestrašil njihovo argentinsko dogo.

Ne, ne kupujem stanovanja. Je pa srčkana finta.

Samošeto...

OD TU NAPREJ LAŽEMO

PCFormat bo izdelal igro

Res je, ekipa revije *PCFormat* se je odločila vložiti podskalpno mišičevje vseh članov v razvoj računalniške igre. Idej se je nabralo že za en velik šopek, tu pa smo spisali seznam najboljših. Pomagajte nam izbrati tisto pravo, sami ne zmoremo...

PAZIŠ GLAVO

Naša prva ideja je hkrati tudi najbolj revolucionarna. Zvrst te noro originalne igre bi namreč bila: drugoosebna strelska igra. Ja, poznamo kup prvoosebnih strelskih iger, kup tretjeosebnih, da bi pa kdo naredil drugoosebno, pa še nismo slišali. Do zdaj. Drugooseben pogled na dogajanje pomeni, da bo igralec ves čas gledal sebe skozi oči svojih nasprotnikov in zato pravzaprav streljal sam nase oziroma vsaj v smeri, iz katere gleda svoj lik. Sliši se maaaalce kompliciran, a ko človek o vsem skupaj razmisli, je pravzaprav zelo logično. Edina težava, ki jo vidimo, je ta, da ne bi smelo nikoli zmanjkati nasprotnikov, ker nič sovražnov pomen tudi nič slike na zaslonu. Zato bodo nasprotniki verjetno stekli zombiji, teh je vedno dovolj.

SEINFELD

Razmišljamo tudi o licenčni igri po popularni humoristični nanizanki Seinfeld. Osrčje igre bi predstavljal blazno napreden pogon za prepoznavanje govora, ki bi ves čas poslušal vaše šale. Funkcija, ki jo imenujemo "smehulator", bi nato določila duhovitost vaše šale in vas na podlagi tega finančno obdarila. S prisluženim denarjem bi si lahko nato privoščili nove bele športne copate (smehulator nameri: 21%), plačali Georgeu frizerja (smehulator nameri: 68%) ali Kramerju kupili nagačenega mravljinčarja (smehulator nameri: 2%). Kot vidite iz naših meritev, stvar že skorajda deluje, doreči je treba le še zadnje malenkost in uspeh je zagotovljen (smehulator nameri: 98%).

IN K POMENI...

Ker danes vsi delajo igre zvrsti MMORPG, bi lahko izvedli foro in naredili igro zvrsti MMORPK. Tako kot večina smrtnikov nimamo pojma, kaj pomeni originalna kratica, vemo pa, da pri naši pogruntavščini zadnja črka stoji za besedo "karate". Glavna junakinja igre bo majhna zelena lasa škratinja z velikimi čopki, ki bo iztrebljala svoje nasprotnike z dobro voljo in udarci z nogo iz obrata. Trik bo, da bodo vsi igralci, ki bodo stvar igrali na spletu, vodili isti lik. Ne enakega, ampak istega. To bo pomenilo, da bo za vsak premik noge potrebna izjemna usklajenost ter ure in ure komunikacije med igralci. Na sliki vidite prvi del mahanja z desno roko, za kar je 26 ljudi potrebovalo tri dni skrbnega načrtovanja.

Skočite na naš forum www.pcformat.si/chat/forum in nam pomagajte izbrati idejo, ki nam bo po vašem mnenju najbolj zajetno napolnila bančni račun in nas ovenčala s slavo in nesmrtnostjo. Če imate kakšno svojo domislico, jo bomo prav radi poslušali.

RETRO JE IN

Naslednja ideja temelji na dejstvu, da si veliko uporabnikov računalnikov lasti strojčke, ki so pod minimalnimi zahtevami modernih iger. Naša igra bi bila povsem brez grafike, zvoka in ostalih nepotrebnih lastnosti, ki samo obremenjujejo procesor in grafično kartico. V bistvu bi šlo za tekstovno pustolovščino v dveh barvah, kakršne smo z užitkom igrali pred dvajsetimi leti. Da bi zadevo modernizirali, bi si lahko pisavo in barvo, s katero bo test napisan, izbral igralec sam (!). Zgodba je že praktično napisana, govori pa o plešastem paradižniku, ki skozi boj proti tiranskemu divjemu vepru spoznava svojo temačno preteklost in na koncu odkrije resničen razlog, zakaj so ga starši kot otroka dali v posvojitev. Ja, vemo, material za oscarje.

SIMULACIJA SIMULACIJ...

Zadnjo domislico bo verjetno tehnološko najtežje izpeljati, vendar menimo, da obstaja na tržišču velika tržna niša, zato bi se morda splačalo potruditi. Šlo bi za natančno simulacijo napetega življenja radiatorja. Prav vse v igri bi bilo nastavljivo – barva radiatorja, vrsta, število reber, volumen in oblika sobe, kjer stoji, letni čas in še mnogo več – in vse bi bistveno vplivalo na težavnost in razgibanost igre. Največ akcije bi bilo jasno pozimi, težavnost pa bi bila v veliki meri odvisna od velikosti sobe, ki jo mora radiator ogrevati, in števila reber, ki jih ima na voljo. Zamislite si dramo: zunaj je -15°C, najmlajši član družine je zbolel, eden od staršev pa vas je pozabil nastaviti termostat na najvišjo temperaturo. Uuuuu! Boste kljub temu rešili družino pred kremplji mraza?

NASLEDNJI MESEC
PCFormat številka 42 bo v prodaji 1. avgusta

Novi lepši svet elektronike

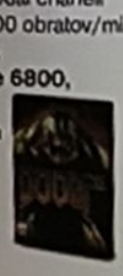
BOF
Building Of Fun

Osebni računalnik DELL

DIMENSION 5000 GF + IGRA DOOM 3

239.990 sit

- Intel Pentium 4 3GHz 1MB HT 800MHz
- pomnilnik 512 MB DDR2 Dual chanell
- trdi disk 160 GB SATA 7200 obratov/min
- zapisovalnik DVD±RW 16x
- **grafična kartica GeForce 6800, 256 MB PCI-Express**
- optična miška in tipkovnica
- Windows XP Home SP2, Microsoft Works 7.0
- garancija 1 leto
- **igra: Doom 3**

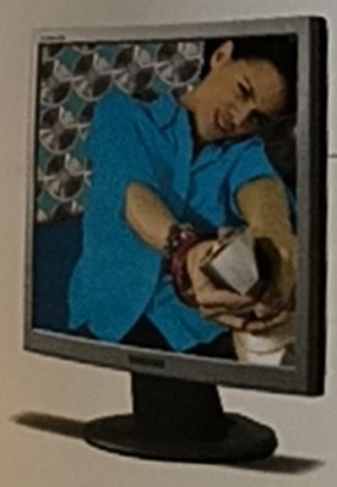


Prenosni računalnik HP

NX6110 PY439ES

184.990 sit

- procesor Intel Celeron M 360 1,4 GHz
- pomnilnik 512 MB
- integrirana grafična kartica Intel GA 900 do 128 MB
- trdi disk 40 GB, 4200 obratov/ min.
- zapisovalnik DVD±RW
- modem 56k, USB 2.0, LAN 10/100 MBit
- zaslon 15" TFT XGA 1024x768
- masa 2,75 kg
- Win XP Home SLO
- **darilo: torbica**

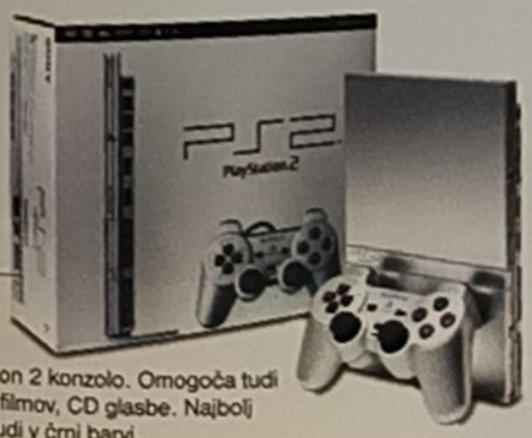


19" LCD zaslon SAMSUNG

913N

85.990 sit

- ločljivost: 1280x1024
- svetilnost: 300 cd/m2
- kontrast: 700:1
- odzivni čas: 8 ms
- vidni kot: 160°/160°
- v sivi barvi
- garancija 3 leta



Igralna konzola SONY

PLAYSTATION 2 SILVER SLIM

38.990 sit

Odkrijte pravo zabavo z novo PlayStation 2 konzolo. Omogoča tudi igranje mrežnih iger, predvajanje DVD filmov, CD glasbe. Najbolj popularna igralna konzola je na voljo tudi v črni barvi.

Multifunkcijski tiskalnik EPSON

RX425

34.990 sit

- ločljivost tiskanja: 5740 x 1440 dpi
- hitrost tiskanja 15 črno belih/15 barvnih strani/min
- ločljivost optičnega čitalnika: 1200 x 2400 dpi,
- direktno tiskanje iz spominskih kartic
- DURABrite črnila zagotavljajo kvalitetno tiskanje teksta in slik
- USB vmesnik, samostojno delovanje
- darilo: 2x majica in papir za potisk majic

svetovanje

Svetovalci BOF-a vas bodo s strokovnimi nasveti privedli do izbora, ki bo zadostil vsem vašim željam, potrebam in zmožnostim. Najboljše za dom in žep

BOF Ljubljana, delovni čas, **trgovina / CD shop:** pon-sob: 10 - 21 / BOF, BTC City, hala 18 (nasproti Koloseja), Ljubljana, **tel.: 01 548 44 60**
BOF Kranj, delovni čas, **trgovina / CD shop:** pon-pet: 9 - 20, sob: 9 - 19 / BOF, TC Supernova Kranj, Stara cesta 25, Kranj, **tel.: 04 281 27 10**
BOF Maribor, delovni čas, **trgovina / CD shop:** pon-sob: 9 - 20 / BOF, Tržaška 7, Maribor, **tel.: 02 320 75 70**

PISARNA DOMA ZABAVA DOMA DOMAČA OPRAVILA PRENOSNIKI BELA TEHNIKA KUHANJE CD DVD **www.bof.si**

DARILO!!!

Vsem kupcem PCplus računalnikov podarimo PCplus DVD:
- **s 5 licenčnimi IGRAMI**
- **pisarniškim paketom OpenOffice.org**
- **operacijskim sistemom Linux**
- **Plasmacije preizkusnimi programi**

www.pcplus.si

PCplus PRIVILEGE servis

V primeru upravičene garancijske reklamacije Vam računalnik brezplačno prevzamemo in dostavimo.

AMD Sempron

NVIDIA

PCplus g@mer

procesor **AMD Sempron 2800**
pomnilnik **Kingston 512 MB** DDR (PC3200)
trdi disk **Hitachi 160 GB** 7.200 obr SATA
DVD+/-RW NEC
grafična kartica **Leadtek PX6200TD 128MB, DVI, TVO**
integrirana zvočna kartica - 6 kanalni zvok
integrirana mrežna kartica LAN 10/100
multimedijska tipkovnica
optična miška s koleščkom
floppy disk
čitalec kartic 7v1

145.900,-

Darilo: Splinter Cell Prince of Persia

NEC Kingston HITACHI Leadtek PCI EXPRESS

PCplus m@gic

AMD Athlon64 3000 (939)
Kingston 512 MB DDR (PC3200)
Maxtor 200 GB 7.200 obr. SATA
DVD+/RW NEC
PX6200TC 64/256MB, DVI, TVO
integriran - 6 kanalni zvok
multimedijska tipkovnica
optična miška s koleščkom
LAN 10/100
floppy disk, **čitalec kartic 7v1**
osnovna plošča NF4

173.900,-

AMD Athlon 64

NVIDIA

NEC Kingston Maxtor Leadtek PCI EXPRESS

PCplus Dream m@chine

procesor **Intel® Pentium® 4 3.2 GHz**
pomnilnik **Kingston 512MB** DDR (PC3200)
trdi disk **Maxtor 200 GB** 7.200 obr. **SATA**
DVD+/-RW NEC
grafična kartica **Leadtek PX6200TD 128MB, DVI, TVO**
Integrirana zvočna kartica - 8 kanalni zvok
multimedijska tipkovnica
optična miška s koleščkom
LAN 10/100/1000
180W zvočniki
floppy disk
čitalec kartic 7v1

210.900,-

Darilo: Splinter Cell Prince of Persia

NVIDIA

NEC Kingston Maxtor Leadtek PCI EXPRESS

PCplus Vario M15

Zaslon 15" SXGA+ TFT (ločljivost 1.400x1.050)
Intel® Pentium® procesor-M z 1.5GHz (2MB)
Intel 855PM čipovni nabor
Pomnilnik 512MB DDR 333MHz
Trdi disk 60GB, **DVD-RW enota**
Integr. grafična kartica Radeon Mobility 9700 128MB VRAM
Integrirana zvočna kartica
3x USB 2.0, modem 56k V.92, LAN 10/100
S-Video, Firewire, LPT, IR vmesnik, Čitalec kartic 3-v-1 (MS, MMC in SD), 6-cell Li-Ion baterija,
Slovenska tipkovnica, Audio DJ media tipke,
5 Easy Launch tipk, teža 2,72 kg
Norton Antivirus 2005

269.900,-

NEC Versa f-M500e

Intel® Celeron® procesor-M z 1.3 GHz
Intel® 855GM nabor
256MB DDR RAM, 40 GB trdi disk
15" TFT XGA zaslon
Combo DVD/CD-RW pogon
Integrirana grafična kartica do 64MB
Integrirana zvočna kartica
4x USB 2.0, 56k modem,
LAN 10/100, Free DOS,
Li-Ion baterija, Teža 2.6 kg
Slovenska tipkovnica

169.900,-

NEC Versa f-M500

Mobile Intel® Centrino™ tehnologija
Mobile Intel® Pentium® procesor-M
Intel Wireless LAN 802.11b
Intel® Pentium® procesor-M z 1.5 GHz
Intel® 855GM nabor, 256MB DDR RAM,
40 GB trdi disk, 15" TFT XGA zaslon,
TV izhod Combo DVD/CD-RW pogon
Integrirana grafična kartica do 64MB
Integrirana zvočna kartica, FireWire
4x USB 2.0, 56k modem, LAN 10/100,
4 v 1 čitalec kartic, Free DOS, Li-Ion baterija,
Teža 2.6 kg, Slovenska tipkovnica

269.900,-

Darilo: Torbica

Darilo: USB wireless adapter

PCplus Celeron M

Intel® Celeron® procesor-M z 1.5 GHz
15" TFT XGA zaslon
Pomnilnik 256MB
Trdi disk 60GB
DVD-RW pogon
Integrir. grafična kartica Intel Extreme
modem 56k, 4x USB 2.0, LAN 10/100,
VGA in TV izhod, Li-Ion baterija,
Slovenska tipkovnica
Programska oprema CyberLink DVD Solution

179.900,-

NEC VT 47

LCD tehnologija, ločljivost: 800x600
Svetilnost: 1500 ANSI lumnov
Kontrastno razmerje: 400:1
Daljinski upravljalec, zvočnik
Whisper quiet - samo 28 dB (ECO način)
Torbica, teža: 2.9 kg

NAJNIŽJA CENA

199.900,-

iF Product Design Award 2005
NEC-Mitsubishi LCD monitorji serije 70 so dobitniki prestižne nagrade za oblikovanje iF Product Design Award 2005

ZA GAMERJE!

v beli ali črni barvi

NEC 1770NX

TN + film TFT panel
Ločljivost: 1280x1024/60Hz
Velikost pike: 0,294mm
Odzivni čas: 12ms
Kontrastno razmerje: 500:1
Svetilnost: 250cd/m²
D-sub, DVI-D
Nastavljiv po višini

86.900,-

NEC 1970NX

S-IPS TFT panel
Ločljivost: 1280x1024/60Hz
Velikost pike: 0,294 mm
Odzivni čas: 25ms
Kontrastno razmerje: 500:1
Svetilnost: 250 cd/m²
Nastavljiv po višini, DVI-D

119.900,-

NEC 1970GX

Zaradi OptiClear tehnologije bo prikazana slika bolj kontrastna in polna barv ri pa se bosta popolnoma rčnili v igri!

TN+ film TFT panel
Ločljivost: 1280x1024 / 60 Hz
Velikost pike: 0,294 mm
Odzivni čas: 8ms
Kontrastno razmerje: 700:1
Svetilnost: 400 cd/m²
Nastavljiv po višini
OptiClear screen technology, DVI-D

159.900,-

GameStar

GameStar 91

Belinea 10 17 11

TN TFT panel
Ločljivost: 1280x1024 / 75 Hz
Velikost pike: 0,294 mm
Kontrastno razmerje: 500:1
Odzivni čas: 12 ms
Zvočniki

65.900,-

Belinea 10 19 02

TN TFT panel
Ločljivost: 1280x1024 / 75 Hz
Velikost pike: 0,294 mm
Kontrastno razmerje: 500:1
Odzivni čas: 16 ms
Zvočniki

84.900,-

PRODAJNA MESTA:

HARVEY NORMAN
LJUBLJANA: 01/585 50 00

TRGOVINE BOF

TRGOVINE BIG BANG

MENTIS
DRAVOGRAD: 02/630 65 00
VELENJE: 03/897 68 50

ROLAN
MARIBOR: 02/300 13 00

JANUS TRADE d.o.o.
LESCE: 04/532 01 55
CELJE: 03/425 50 80
KRŠKO: 07/48 80 890
M. SOBOTA: 02/53 03 830
RAVNE: 02/87 50 190
KRANJ: 04/20 15 850

Tech-Trade Center d.o.o.
LJUBLJANA: 01/434 01 08

X-COM
VELENJE: 03/897 28 10

Katalog Quelle

Meier Rač. Inženiring
PIVKA: 05/757 11 50

TC Merkur
TC Hudinja, CE: 03/54 32 715
TC Dom Tabor, MB: 02/32 06 126
TC Ljubljana: 01/52 00 822
TC Rudnik, LJ: 01/28 01 042
TC Primskovo, KR: 04/20 17 938
TC Nova Gorica: 05/33 11 236

Centri Interspar

Avto-Izziv
VRHNIKA: 01/750 21 13

HARLEM
N. MESTO: 07/338 29 00

GOLAR
LJUBLJANA: 01/519 24 40

SEBANET
CELJE: 03/490 91 50

MATRICA
ŽALEC: 051/602 666
SOŠTANJ: 03/891 16 66

www.pcplus.si

Nekatere trgovine prodajajo samo del artiklov iz ponudbe na oglasu.

www.pcplus.si